学院文库



HOMO LUDENS

游戏的人

HOMO LUDENS

[荷兰] 约翰·赫伊津哈 著

PUBLISHING HOUSE OF CHINA NATIONAL ACADEMY OF FINE ARTS
中国美术学院出版社

游戏的人

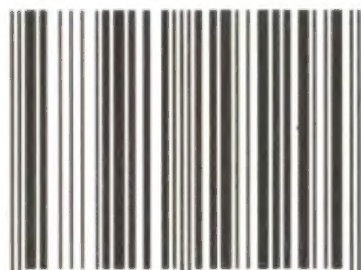
学 院 文 库





PUBLISHING HOUSE
OF CHINA ACADEMY OF
FINE ARTS

ISBN 7-81019-529-8



ISBN 7-81019-529-8
J·469 定价:22.50元

学院丛书

游戏的人

关于文化的游戏成分的研究

[荷兰]约翰·赫伊津哈 著
多 人 译

中国美术学院出版社

J. HUIZINGA

HOMO LUDENS

Preve Ener Bepaling Van Het Spelelement Der Cutuur

First Published in German in Switzerland 1944

学院丛书

游戏的人

[荷兰]约翰·赫伊津哈　著

多人　译

*

中国美术学院出版社出版发行

（杭州市南山路 218 号　邮编:310002）

全国新华书店　经销

杭州云轩印刷有限公司　印刷

ISBN　7-81019-529-8/J·469

*

1996 年 10 月第 1 版　1996 年 10 月第 1 次印刷

开本:850×1168mm　1/32　字数:220 千

印张:10.375　印数:0001　3000

定价:22.50 元

前　言

一个比我们更为愉悦的时代一度不揣冒昧地命名我们这个人种为：*Homo Sapiens*［理性的人］。在时间的进程中，尤其是十八世纪带着它对理性的尊崇及其天真的乐观主义来思考我们之后，我们逐渐意识到我们并不是那么有理性的；因此现代时尚倾向于把我们这个人种称为 *Homo Faber*，即制造的人。尽管 *faber*［制造］并不像 *sapiens*［理性］那么可疑，但作为人类的一个特别命名，总不是那么确切，看起来许多动物也是制造者。无论如何，另有第三个功能对人类及动物生活都很切合，并与理性、制造同样重要——即游戏［Playing］。依我看来，紧接着 *Homo Faber*，以及大致处于同一水平的 *Homo Sapiens* 之后，Homo Ludens，即游戏的人，在我们的用语里会据有一席之地。

称所有人类活动为“游戏”是古代的智慧，但也有些轻视的意味。想满足于这种探讨的形而上结论的人不应阅读本书。然而，游戏的观念作为世界生活及运作的明确且高度重要的因素，我们也找不到理由漠然置之。历经多年，我逐渐信服文明是在游戏中并作为游戏兴起并展开的。这一想法的痕迹在我 1903 年的论著中就可以找到。1933 年，我把它作为莱顿大学校长的年

度讲演的主题，此后还在苏黎世、维也纳和伦敦作了讲座，伦敦那次的标题即为："文化的游戏成分"。东道主屡次想改为"文化中"，而每次我都力言并坚持所有格形式。* 因为我的课题不是在种种文化征象中确定出游戏的位置，而是要探明文化自身到底承担了多少游戏的特征。眼下这一漫长研究的目的就是想全面地搞清楚文化的游戏概念。由此，游戏在这儿是被理解为一文化现象而非生物学现象。这是历史性的考察，而非科学性的。读者会发现我以下所做的于心理学的有关解释毫无用处，尽管那些解释也许挺重要。我使用了人类学的术语和解释，甚至在某些地方还引用人种学的事实，但仍然很谨慎。读者会发现没有提及"巫魅"[mana]之类的东西，几乎不提巫术。我的看法已经安排到论文的形式当中，其一就是人类学及其姐妹学科长期以来忽视了游戏概念和游戏因素对文明的极端重要性。

本书读者不必拘泥于字词的琐碎细节。在对待文化的一般问题时，研究者常常被迫去到自己并未充分探测的知识领地，动手采掠冒犯。对我而言，要填满我目前的知识地图中的空白，已经离题了。时不我待，我要么写，要么根本不写。而我的意愿是写。

1938 年 6 月于莱顿

* 逻辑上说，赫伊津哈当然正确；但英语介词并不由逻辑来设置。我在本书副标题中仍沿用习惯说法。——英译者注 [英语习惯称为"The play—element in culture"；赫氏则强调说他的主旨在于"The play—element of culture"。——中译者注]

目 录

第一章 作为一种文化现象的游戏的本质和意义

游戏先于文化，因为总是要先假定人类社会，文化才不充分地确定起来，而动物并不必等人来教它们玩自己的游戏。我们可以毫无顾虑地断言，人类文明并没有给游戏的一般观念加上本质的特点。动物作游戏看起来很像人。我们只要观察一下小狗们在其亲密嬉戏中的表现，就能明白人类游戏所有的特点。它们以略带客套的神态和友好表示邀请对方游戏，它们恪守规则：不许咬哥儿们的耳朵或不许咬得太重。它们假装变得可怕地愤怒。顶重要的是——在这些活动中，它们有条理地表现出极大的兴味和快乐。小狗的这些嬉戏还只是动物游戏中较为简单的形式。还有其他更为发展了的形式：在称赏的公众面前，有一定条规的比赛和精彩的表演。

在此我们可以立刻得出一重要论点：即使在动物水平的最简单形式中，游戏也不仅仅是物理学现象或心理学反应。它超出了纯粹物理或生物学活动的界限。它是一项有意义的功能——也就是说，它有那么点意思。在游戏中有某种东西“在活跃”[“at play”]，它超越了生活的当下需要，并把意义传达给了活动。所有的游戏都意谓着某种东西。如果我们称这种唤起

游戏本性的积极原则为“本能”，我们其实没解释什么；称之为“心灵”或“意志”，也没说出更多。无论如何，我们要考虑的正是这个事实，游戏有一意味，并对其自身的本质提供了一种非物质的品性。

心理学和生理学对动物、儿童及成人的游戏进行观察、描述和解释。它们试图确定游戏的本质和意义，并明确游戏在生活框架内的位置。这一位置的高度重要性以及游戏的必要性或至少是有用性都作为一项功能被普遍地预设，并作为所有此类科学研究的起点。大量确定游戏的生物学功能的尝试显出惊人的差异。游戏的起源和原因被某些研究描述为过剩的生命能量的转换，另一些研究则说是某种“模拟本能”的释放，或再简化为放松的一种“需要”。按照某一理论，游戏是对年轻活力的一种训练，是为今后生活所需的严肃工作而设的；另一理论则说是一种对个人的必要克制的练习。一些人发现，游戏的原理是把先天的潜能或支配、竞争的愿望训练成确定的能力；还有一些人认为它是一种“渲泄”——有害冲动的发泄，某一方面活动的废弃能量的转移，“愿望的满足”，个人价值感之维持的虚拟运作，等等。[1]

这种种假说有一共同之处：它们都出自一种当然之想，游戏必为某“非”游戏之物服务，游戏必有某种生物学的意向。它们都要问游戏的理由和目的。它们给出的种种答案大都相互重复而非相互排斥。要大体上接受这些解释而不导致某种思想混乱倒是极其可能的——只是这就难以更切近对游戏概念的真正理解。它们都只是问题的部分解决。如果其中之一真正具有决定性的话，则不仅要驳斥其他，还应在更高的统一中理解其他。

这些假说中的大多数只是偶而关注游戏本身是什么以及它对游戏者意谓着什么的问题。这些假说一开始就是以经验科学的定量分析方法来看待游戏,而不是首先关注游戏的艰深审美品质。它们倒是以远离游戏的这一原初品质为条规,实质上就是没有感受到这种品质。对上述这些“解释”,也许恰可质疑:“你们所说确实了不起,但游戏的愉悦实际是什么呢?为什么婴儿的笑声会显得愉快?为什么赌徒在狂热中难以自已?为什么大量观众会由一场足球赛激动得发狂?”生物学的分析对游戏的这种激动和专注一无所解。而在这种激动、这种专注,这种生气勃勃的力量中,存在的正是本质,游戏的原初品质。而如我们的理性心灵所教训的,大自然不过是给她的孩子们所有这些有用的活动罢了,是以纯机械的练习和运动的形式来转移过多的能量,或是在紧张之余放松放松,或锻炼一下以适应生活的要求,或补偿一下不能满足的愿望,等等。但是绝非如此,大自然给我们的是游戏,是有激情、有欢笑、有愉悦的游戏。

恰是这最后一项,游戏的愉悦[*fun*],抵制着所有的分析、所有的逻辑解剖。作为一个概念,它不能归约为任何一个物理范畴。就我所知的现代语言中,似乎没有比英语中的“fun”更恰当的了。荷兰语“aardigkeit”也许最近于它(该词源自“aard”,“aard”之意近于德语的“Art”和“Wesen”,[2]这也许表明事情不能再一步归约。)我们可以忽略“fun”因其晚近来源的流行用法。法语,挺奇怪地,竟没有与之对应的说法;德语要由“Spass”和“Witz”两个来拼合。尽管如此,它仍精确地刻划了愉悦成分——游戏的这一本质。这里我们就有必要提出一个完全而首要的生活范畴,使我们一眼就能看出它贴近每一个人而完全有别于动物水平。我们也许该称游戏为一种“总体

性”[totality]，以该词的现代意思而言。游戏正应作为一种总体性来理解和评估。

由于游戏的实质倾向于超出人类实际生活的圈子，它也就难以在任何理性的关联中有它的基础，因为这会使这只限于人类。游戏的发生率不与任何特定文明阶段或世界观相关。任何有理智的人能很快明白游戏只是游戏，即使他的语言中没有一般概念去表达它。游戏不能承担责任。只要你愿意，你能承担几乎所有的抽象物：正义、美、真、善、心灵、上帝。你能承担严肃性，但游戏不能。

但在了解游戏中你了解心灵，因为不管游戏是什么，它总非无关紧要。甚至在动物界它也超出了物质生存的范围。由一种观点看来，世界整个取决于盲目的力量的运作，游戏总归是多余的。只有当“心灵”的巨流冲破了宇宙的绝对专制主义时，游戏才变得可能，变得可以考虑和理解。游戏的存在一直加固着人类状况的超逻辑本性。动物游戏，它们也就必定不仅仅是机械事物。我们游戏并且知道我们在游戏，我们也就必定不仅仅是理性的存在，因为游戏是非理性的。

我们面对的游戏问题是指作为文化的一种适当功能的游戏，而非表现在动物或儿童生活中的游戏，我们是在生物学和心理学停止处起步。在文化中，我们发现在文化本身存在之前，游戏就是一种给定的重要存在，从文化最早的起点一直延展到我们目前生活其中的文明阶段，游戏伴随着文化又渗透着文化。我们发现游戏处处表现出一种明显确定的行动品质，从而有别于“平常”生活，我们可以不理会科学如何成功地把这一品质归约为量性因素。以我们的观点来看，它不能如此。在所有活

动中，这一品质判然有别，它赋予我们称为“游戏”的生活形式以特有的东西。游戏作为一种特殊的活动形式，作为一种“有意义的形式”，作为一种社会功能——正是我们的主题。我们不必去寻找天性刺激和习惯如何支配游戏，而应该考虑多样且具体形式的游戏作为社会建构活动本身。我们还应像游戏者本人看待游戏那样，在原初的意义上来面对游戏。如果我们发现游戏是基于对特定形象的操作，或基于某一特定的有关现实的“想象物”（即，进入想象的转换物），那么我们主要的旨趣就是抓住这些形象和现实“想象物”的价值和意义。我们应观察它们在游戏本身中的活动，并以此去试图理解游戏如何作为生活中的一种文化因素。

人类社会的伟大原创活动自始都渗透着游戏。举语言为例——语言是人类据有的首要工具，用以交流、传授和命令。语言使人可以区分、确认和陈述事物；简言之，命名事物或通过命名使之进入到精神的疆域。在言谈和语言的制作中，精神一直在事物和心灵之间不断地“引发”，或说，以其令人叹服的主动能力在游戏。在每一抽象表达背后都存在着极多鲜明大胆的隐喻，而每一隐喻正是词的游戏。这样，人类在对生活的表达中创造出了一个第二级的、诗的世界来沿合物质的世界。

或者举神话为例。这也是一种转换或说是外在世界的一种“想象物”，只是这个过程较诸个人言词更精细复杂、更华美。在神话中，原始人似乎致力于把现象界奠定在神性的基础上。在所有神话的狂野想象中，一种幻想的精神在诙谐和肃穆的毗邻处游戏，而最终就给我们带来了仪式。原始社会进行它神圣的仪式、祭祀、供奉和秘拜，所有这些都是为了确信这个世界的完好存在，而只有在纯游戏的精神上才可真正理解。

而如今文明生活的伟大直觉力量在神话和仪式中都有其根源，如：法律和秩序、商务和谋利，涂鸦和艺术、诗歌、智慧和科学。所有这些都植根于游戏的原始土壤中。

这篇论文的主题是要表明，把文化看作 *sub specie ludi* [在游戏的状况下] 远不止是一个修辞性的比拟。这种想法古已有之，在某一时期还被普遍接受，尽管是在有异于现在的那么一个有限的意义上：在十七世纪，世界的剧场时代。在西方文学所刻划的意义中，在戏剧里，在从莎士比亚、卡尔德隆到拉辛那样一个获得显赫成就的辉煌时期，那是一种时尚，把世界比拟成每个人扮演自己角色的舞台。这是否就意谓着文明的游戏成分就广为人知呢？完全不是这样。对这种把生活比作舞台的时尚比拟细加考察，就会发现这不过是当时流行的新柏拉图主义的模糊回响，还带着浓重的说教口气。这只是自负的古代万有体系的一种变异而已。文化和游戏两者互相交织的事实既没有得到观察也没有得到表述，而我们的全部论点则要表明真正的纯粹的游戏是文明的主要基石之一。

以我们的思维方式来看，游戏是严肃性的直接对立面。粗一看这两个范畴的对立是不可缓和的。但细细想来，游戏和严肃性之间的对峙既非确然也不固定。我们可以说：游戏是非严肃性的 [non－Seriousness]。但除此之外，这一宣称并没有告诉我们游戏的任何肯定质素，反驳它很容易。我们要是把“游戏是非严肃性的”推演到“游戏是不严肃的”，这种对峙就陷我们于难堪了——因为有些游戏确实是非常严肃的。此外我们尚能立刻提出另外一些基本范畴，差不多都与“非严肃性”类似，但却与“游戏”毫不相符。比方说，笑声在某种意义上是与严

肃性相对立的，却完全可以与游戏不搭界。孩子们的游戏、足球和国际象棋是以深沉的严肃性来进行的；游戏者连一点笑的意思也没有。值得注意的是，纯粹生理学行为的笑为人所独有，而游戏的意义和功能对人和动物都是普遍的。亚里士多德派的学者以 *animal ridens* [会笑的动物] 作为人有别于动物的特征，要比 *homo sapiens* [理性的人] 来得更完善一些。

笑的实质也是滑稽 [comic] 的实质。滑稽源自非严肃性的范畴，并和笑确切相关——它引起笑声。但它与游戏的关系还是附属性的。游戏本身对公众或游戏者并非是滑稽的。小动物或小孩的游戏有时会是可笑的，但成年狗互相追逐的情景却几乎不能引我们发笑。当我们称一出闹剧或喜剧为“滑稽”时，只是说其场景或言谈，而关于游戏行为没有说出更多的东西。丑角的模仿和逗笑艺术是滑稽也是可笑的，但这不大能说明普遍的游戏。

滑稽范畴与“愚”这个词或高或低的意义有密切关联。无论如何，游戏不是愚蠢的。它存于智慧与愚蠢的对立之外。中世纪晚期倾向于表达两种主要生活状态——游戏和严肃——略有些不完全地对立起 *folie* [愚蠢] 和 *sense* [聪慧]，直到伊拉斯谟 [Erasmus] 在其《愚行颂》[*Laus Stultitiae*] 中才指出这一对立的不适当之处。

这组观念松散地联系着，这些术语——游戏、笑、愚、风趣、俳谐、玩笑、滑稽等等——都分担着属于游戏的特征，同时也就要抵制任何试图把某一术语归约为另一术语的尝试。它们的根据和相互关系必定存在于我们心智的极深层。

我们越是把游戏形式和与之显著相关的形式区分开来，游戏概念的彻底独立性也就越是明显。从那些大范畴的对立领域

中把游戏分离出来还是不够的，游戏超出了智慧与愚蠢的对立，同样超出了真与假、善与恶。尽管它是一非物质的活动，但它没有道德功能，优缺点的评估在此也不适用。

既然游戏不与真和善的范畴直接相关，那么它是否可以在美的领域得到总结呢？在此我们判断不免有些动摇。尽管归结为美并不给予游戏更多的说明，游戏却依然不免点染明显的美的成分。欢快和优雅在一开初就与游戏的更原始形式相关。在游戏中人体的美在运动中达到极致，在更高的发展形式中则浸润着韵律与和谐，这是就人的审美知觉而言最可贵的礼物。大量相关的证据都表明美与游戏的联系。即使这样，我们还不能说美在游戏中是天然固有的；我们以为：游戏是一生活的功能，但它对于逻辑、生物学或美学的明确划分并不敏感。游戏概念总是和其他我们用来表示心灵结构与社会生活的思想形式保持着差异。因此，我们不得不限定范围来描述游戏的主要特征。

既然我们的论题是游戏对文化的关系，我们就不必论及游戏的所有可能形式，而只限于其社会迹象即可。我们可称之为游戏的较高形式。与孩子和小动物的更原初游戏相比，它们一般更易于描述，因为它们在形式上更明确、清晰，其特征也更多样和显著。而在解释原始游戏时，我们没有大量的分析，恰会忽略纯游戏性的不可减损的素质。我们将会谈到比赛和竞赛，表演和展示，舞蹈和音乐、庆典、化装、聚会和竞技。我们列举出的特征，其中一些对一般游戏而言是恰当的，另一些则对社会游戏尤为合适。

那么，首要的一点即游戏是自愿的行为。被迫游戏就不再是游戏了：它至多也不过是对游戏的一个强制模拟而已。单凭

这个自由的品质，游戏就将自己从自然进程的行列中标识出来，此外附加和扩展的东西就好比花开、装饰和外套。显然，自由应该在一个抛开了决定论之类哲学问题的更广大的意义上来理解。也许有人会提出，这个自由对动物和儿童来说并不存在；他（它）们必须游戏因为其本能驱使这样做，也因为这样做会发展身体禀赋和选择能力。不管怎么说，“本能”这一用语引出一个未知品性，并预示游戏的效用从起始就是原初渴求［*petitio principii*］之罪。儿童和动物游戏是因为他（它）们喜欢游戏，这其中确有他们的自由。

紧接上述，游戏对于成年人和担负责任的人而言是一种功能，由此他可以摆脱孤独。游戏是多余的，只有在游戏创造的快乐成为一种必需、达到某一程度时，对游戏的需要才变得急切。游戏可以被推迟或被任意打断。它并不被赋予物质需要或道德责任。它永远不是一桩任务。它只是在闲暇、在“业余时间”玩一玩。只有当游戏是一项被确认的文化功能时——一项仪式、典礼——它才被置于责任和义务的领域。

在此，我们得出了游戏的第一项主要特征：它是自主的［free］，实际上是自由的［freedom］。第二个特征与此密切相关，即游戏不是“平常的”或“真实的”生活。毋宁说它走出“真实”生活而进入一个暂时的别具一格的活动领域。每个小孩都明白地知道他“只是在装假”，或说这“只是玩玩”。这种意识在孩子心中有多深在下面这个故事里得到了生动刻画，这是我调查的一位孩子的父亲告诉我的。他发现他四岁的孩子坐在一排椅子前，玩“火车游戏”，当他拥抱孩子时，孩子说：“我是发动机，别亲我，爸爸，要不火车就不像真的了。”游戏的这一“装假性”［only pretending quality］与“严肃性”相比，暴露

出它自低一等的意识，一种似乎是游戏与生俱来的某种感受。然而，如我们已经指出的，游戏“只是一种装假”的意识，无论怎样都不妨碍它拓展极端的严肃性，它带有一种专注，一种陷入痴迷的献身，至少一时完全抛开了“只是”之类的感觉困扰。任何游戏总是能完全调动起选手来。游戏与严肃性之间的对立常常是含混的，游戏的自低一等的感觉一直与其严肃的自高一筹的感觉相抵销。游戏可以求助于严肃性而严肃性也求助于游戏。游戏可以升到优美和崇高的高度。而严肃性与这高度远不相称。诸如此类的问题，当我们考察游戏和仪式之间关系时将提出来讨论。

当考虑游戏的形式特点时，所有学者都强调游戏的*非功利性*。它不作为“平常”生活，而是立于欲望和要求的当下满足之外。实际上它打断了欲望的进程。它作为一个暂时活动添加进来，自娱自了。这至少是一种方式，通过这一方式游戏首先向我们展示了它自己：作为我们日常生活的间歇，作为插曲。总之，作为一种反复出现的关系，它成为伴奏、补充，实际上是一般生活所需的一部分，它装饰生活，扩充生活的范围。就此而言，它是必要的，对个人来说——是一种生活功能，对社会来说，由于游戏包含的意味，它的意义，它的表现价值，它的精神的和社会的协作，简言之，它是一种文化功能。它的表现满足了种种公有的理想。相比于营养、再生产和自我维持等严格生理进程的较高领域，它有它自己的地位。这个断言无疑会遭反驳，游戏或性炫耀在动物生活中，严格说是交配期才是主要的。但只因鸟类的浅唱低吟和高视阔步挺像我们人类的游戏，就不能标举出一个外于纯生理的领域，这是否太可笑？在其所有较高形式中后者无论如何总属于节日和仪式的领域——那神

圣的领域。

或问，游戏是一必要，它从属于文化或它实际上的确演变成文化，这些事实是否减损了其非功利性的特征呢？不，它为之服务的目标是超出当下物质利益或个人生物需要的满足的。作为一种神圣活动，游戏当然有益于团体的兴旺，但截然不同于生活必需品的获得。

游戏的发生地点和时间都有别于"平常"生活。这是游戏的第三个主要特征：它的隔离性，它的有限性，它在特定范围的时空中"演出"，它包含它自身的过程和意味。

游戏开始，然后在一特定时刻"完成"。它自身推演到一终点。当它在过程中时，一切展现为运动、变化、替换、成功、协合、分离。但马上又与其时间上的限制相关。这里有一个更使人惊异的游戏特征：它即刻具有作为一种文化现象的复杂形式。一旦开创，游戏的长期举办恰是心灵的一种崭新创造，一种被记忆保留下来的财富，它是可传达的，它成为传统。它在任何时候都可重复。无论是"儿童游戏"或象棋比赛，或是在秘密仪式的固定间歇，在这种重复能力中有着游戏最本质的品性之一。它经久持续，不仅因为游戏是一整体而且也由于其内在的结构。几乎在所有较高形式的游戏中，重复的因素和轮流（如重叠）的因素，恰似一个编织物的经纬线。

时空的限制更引人兴味。所有的游戏展开并据有游戏场所。这个场所有意无意，或从理想上或从实际中都被预先标画出来。正因为游戏和典仪之间没有形式上的差别，所以，"圣地"在形式上与游戏场所并无区别。竞技场、牌桌、巫术场、庙宇、舞台、屏幕、网球场、法庭等等，在形式和功能上都是游戏场合。它包含特殊的规矩，如禁止污损、互相隔离、划分禁地、神圣

化等，这一切是平常世界中的暂时天地，用以一项活动的举行。

在游戏场地内，一种专狭的秩序当道。在此，我们接触到游戏的另一相当重要的特征：它创造秩序，它就是秩序。它把一种暂时而有限的完美带入不完善的世界和混乱的生活当中。游戏要求的秩序完全而又超然，哪怕微小的偏离都会“败兴”，剥去游戏的特点并使之无趣乏味。游戏，如我们前面注意到的，似乎在审美领域有相当大的范围，它与秩序之间天生的亲和性也许是其原因。游戏有着趋向美的走势，或许，这种审美因素是与动物在各方面游戏所创造的有秩序形式是一致的。我们用以标识出游戏的这一因素的词汇属于美学的大多数门类。用来描述美的影响的术语：紧张、均衡、平稳、对峙、跌宕、冲突、解决等等，这些说法也被用于游戏身上；它是“沉醉的”、“痴迷的”，它被赋予了我们在事物中所能觉察的最高贵品质：韵律与谐和。

我们刚才提到的游戏中的紧张成分是相当重要的部分。紧张意谓着不确定、机遇；意谓着果断决定、奋力争取。游戏者要展示、表现某种东西；他要尽全力“获胜”；娃娃争取玩具，小囡囡沿着直线拍球——这都是要干某种困难的事，要成功，要达到紧张。如我们所说，游戏是“紧张”，正是这种紧张和冲突成分调动着单玩游戏的技能，例如：猜谜、拼图、积木、个人纸牌、射击，而更多的游戏具有更炽烈的对抗性质。赌博和田径赛都极为紧张。因此游戏超出了好与坏的范围，紧张成分赋予它某一伦理价值，它也就意味着对游戏者心性的一种测试，测试其勇气、坚定性和信心，最后但并非最不重要的，是他的精神力量——他的“素质”；因为，尽管他渴求获胜，他仍必须坚守比赛规则。

运作中的规则是游戏概念中非常重要的因素。所有的游戏都有其规则。它们决定着由游戏划分出的这个暂时世界中所遵崇的东西。比赛规则是完全无情且不容置疑的。保尔·瓦莱里［Paul Valery］曾给出过一个强有力的思想表达，他说："与游戏规则相关之地，怀疑主义行不通，因为规则所蕴含的原则是不容摇撼的真理……。"实际上，一旦规则被逾越，整个游戏世界便崩溃了。比赛结束了，裁判的哨声告终比赛而"真实"生活又继续前行。

触犯或无视规则的选手是"破坏游戏的人"，破坏游戏的人不同于弄假欺骗的人；后者是假装参加游戏，从表面上看，他还明白［这是］幻术之所。我们惊奇地注意到，较诸破坏游戏，社会对于欺骗是多么宽大，这只是因为破坏游戏的人粉碎了游戏世界本身。由于被勒令退出游戏，这也就显示出一度令人投身其中的游戏世界的相对性和脆弱性。他戳穿了游戏的错觉［*illusion*］——一个重要的词，字面上意指"游戏之中［in－play］"（有别于 *inlusio*，*illudere*，*inludere*）。这样他必须被罚出场，因为他损害了游戏共同体的存在。破坏游戏的形象大多在儿童游戏中出现。小共同体并不探究破坏游戏者的背叛之罪是因为他"不能"还是"不被允许"进入游戏，这二者他们甚至不区分。因此，服从和自律的问题并不多于害怕惩罚。破坏游戏打破了幻术天地，这样，他就是个懦夫，必须被撵出。在高度严肃性的世界里，欺骗和掺假也总是比破坏游戏者受到较轻对待。这儿称后者为：叛教者、异端分子、革新者、先知、拒绝者等等。有时，破坏游戏者以他们那套竟创立了一个有其自己规则的新共同体。违法者、革命者、秘密社会成员或密谋分子，乃至种种异端分子们之间的高度协作，并非其善良品性使

然，而是在他们的作为中，游戏的一个特定成分十分突出。

一个游戏共同体通常倾向于成为永久性的，即使在游戏结束之后。当然，并非每个弹珠游戏或联谊会都能导致一个俱乐部的建立。但在特别状况里“共同的一部分”的感觉、分担某种重要之事的感觉、共同退出世界残余和拒斥通行形式的感觉，都超出了个人拼博的那段时期，而具有本身魅力。俱乐部之于游戏正如帽子之于头。它会延展开来，表明了人类学家称作的“社团”[phratria]——如部落、同道会等——的所有协作，恰似游戏共同体；尽管它也一再展示出它运作的两难处境，一方面是永久社会团体——尤其在古代文化中有极端重要、肃敬乃至神圣的礼俗，而另一方面则是游戏的领域。

游戏喜欢在周围萦绕一种秘密气息，它的特殊位置也就被相当显著地勾画出来了。即使在儿童时期，游戏的呼唤就被点染上“偷偷摸摸”去玩的色彩。我们去玩，而非“他人”。“外界”“他人”所做的与我们此刻的所为无关。在这个玩耍圈子里，日常生活的法律习俗不算数。我们不同，做事也不同。对日常生活的暂时抛却在儿童生活中是被充分了解的，而这在土著社会的盛大典仪的游戏里也很明显。当青年被纳入成人团体，为其举行盛大成人节庆时，这也不是皈依而只是从日常法律常规中暂时脱身：是侪辈间积怨的暂时告停，所有的报复和宿怨都被悬置。由于神圣的游戏时期而对平常生活暂时悬置，这在更高级的文明里同样大量存在。狂欢和化装游行的习俗之类的种种事情都属此列，乃至我们过去岁月中放纵个人习性也大多被看成是一个阶层的特权，被顺当地看作是年轻人的不羁，归之于“联欢”之类的名目下。年青人狂欢的特权仍存在着，实际上，对英国大学生的联欢[ragging]，《牛津英语词典》定义为：

“一种喧闹的广泛展示，无秩序的产物，表现出对权威、学科的轻视。”

游戏的秘密性和“不同”最鲜明地表现在“装扮”上。在此，游戏“非同寻常”的本性展露无遗。化装和蒙面的某人“扮演［play］”另一个人、另一个存在。他是别人。童年时代的惊恐、开心的愉悦、神奇的幻想和神圣的威赫都在这奇异的化装蒙面活动中缠杂在一起。

我们总结游戏的形式特点，称之为一种自由活动；作为“不严肃的东西”有意识地独立于“平常”生活；但同时又热烈彻底地吸引着游戏者；它是一种与物质利益无关的活动，靠它不能获得利润；按照固定的规则和有秩序的方式，它有其自身特定的时空界限。它推动社会团体的形成，这些团体倾向以秘密色彩笼罩自身，并通过化装或其他手段与普通世界相区别。

在此与我们相关的更高形式上的游戏功能极大地得自以下的两个方面：为某种事物的竞争，或对某种事物的表现。两者可以合称为，游戏“再现［represent］”某种竞争，或是成为某种事物最佳再现的竞争。

再现意谓着展示。它可由某种给定事物在观众面前的展览简单组成。孔雀和火鸡仅向雌性展示多彩的羽毛，但其中本质特征在于炫耀超出平常的某种东西，打算激起崇敬之情。如果说鸟类的展示还伴以舞蹈的步态，我们也有一种举动，要超出普通现实步入更高秩序。我们对鸟类从事这一活动的情感不甚了了，但我们知道，在儿童生活的这类举动中充满着想象，儿童制造不同的形象，比他平常所知的更美、更崇高或更危险，王子、父亲或邪恶的巫师或是一只老虎。儿童带着喜悦楞楞地“站在他自己身边”，把自己带入一个超脱之域。他几乎完全相

信他就是如此这般的事物，而又不完全丧失“日常现实”的意识。他的再现并不像实际的真实化 [realization] ——“形象性 [imagination]”是这个词的最初意识——那样模拟现实。

由儿童游戏而进入古代文化的神圣活动中，我们发现后者“在游戏中”有更多的心智成分，尽管要定义它相当困难。这一神圣活动不只是实际的现实化，一种模拟现实；它还更是一种象征性的现实化——它是一种神秘者。其中的某种不可见、不现实的东西带来了美的、实在的、纯净的形式。仪式的参预者相信这一活动达成了一种明确的祝福效果，带来了高于通常生活的更高的事物秩序。所有这类“通过再现的现实化”仍在各方面包涵着游戏的形式特征。在一个游戏场所进行游戏或活动，其意思即“划分出来[staked out]”，这样玩起来就好比过节，带着欢快和自在。一个自己的神圣空间、暂时的真实世界被有力地划分出来。但随着游戏的结束，它的效力并不持续；它只在外面平常世界继续放射光芒，直到神圣的游戏季节，一种健康有力的劳作信心、秩序和兴盛在整个共同体当中再次降临。

世界各地都可举出这类例子。按照古代中国学问的说法，音乐和舞蹈的目的即在于使世界依其正道，使自然与人类和善。每年的兴旺有赖于每一节气的神圣活动之正确执行。如果这些活动不举行，庄稼就难有收获。[3]

典仪是一种 *dromenon*，意谓着“在做的某事”，一个行动、行为。那是出演，或说行动的素材是一种 *drama* [戏剧]，这仍意指行动、舞台上的再现行为。这样的行为可被看作是一种执行或竞赛。仪式或“仪式化行为”再现宇宙的发生、自然的演进。“represent [再现]”这个词并不能完全表达出行动的确切含义，即使在其宽松的现代内涵上。因为“representation”是指

真正的同一，对事件的神秘展现或重新呈现[*re*－*presentation*]。而仪式所达到的比喻性展现与实际行为产生的效果并不相同。因此，仪式的功能远不只是模仿；它引起崇信者参预到神圣活动本身中去。希腊人会说，“它是比拟 [*methectic*] 而非模拟 [*mimetic*]”。[4]它是“对活动的一种协调 [*helping*－*out*]”。[5]

人类学并不十分关心，心理学将如何估定心性态度在这些现象中的展示。心理学者称这些行为是一种同一性补偿，一种替代，“一种承担不可能的戏剧性真实，合目的活动的再现性行动”。[6]这些行动者是在比拟还是他们被比拟呢？人类学家的工作是要了解，在实践并相信这些东西的人心中，这些“形象”的意义。

在此，我们触及到比较宗教的核心：典礼和秘密仪式的本性、本质。古代吠陀 [Vedic] 神圣的仪式全都有理念支持，即典仪——因它是祭祀、竞赛或表演——再现特定要求的宇宙行为，祈求诸神影响现实事件。我们也可以说，这是“在游戏”。把古式典仪中的宗教主题放置一边，我们就会注意到游戏成分。

这样，典仪就主要是一件事情的展示、再现、戏剧性演出、一种准真实的想象性的现实化。在盛大的季节性节日上，共同体庆祝自然生活的高贵事物，他们搬演的神圣行动，再现季节变换、星座起落、庄稼生长收割以及人和动物诞生、延续与死亡。如列奥·弗罗伯纽斯 [Leo Frobenius] 指出的，古代人搬演 [play] 自然秩序，就仿佛这些秩序深存于其意识之中。[7]在遥远的过去，如弗罗伯纽斯所想，人类首先同化动植物的生命现象，然后构想出时空观念、月、季、日月的行程。这样他就于神圣游戏中搬演了造化的伟大运行程序。通过这，他重新运化，或“重新创造”。这些行为再现并有助于包涵宇宙的秩序。

弗罗伯纽斯甚至从这种“对造化的搬演”中得出更深的结论。他以为这也是所有社会秩序和部类的起点，通过这种典仪游戏，原始社会获得其政权的强制形式。王是太阳，他的王权形象即太阳的行程，在生活中，王扮演 [play] “太阳”，最终他也承受太阳的命运：他必定会在典仪形式中被自己的人民杀死。

这种对弑仪的解释及整个基本概念如何“证明”，对此我们先且放置一旁。我们关注的问题是：对这种原始的自然意识的具体投射，我们怎样想？我们如何设想一种心性过程，它始于一种难以表述的对宇宙现象的经验，而终于游戏中的想象性呈现？

弗罗伯纽斯明智地摒弃了那种华而不实的假设，以为某种先天的“游戏本能”会抵销 [问题]。他说，“本能”这个术语，是“一种临时代用品，一种在现实问题面前无能的表示”。[8]出于更好的原因，他同样明确地反对用“特殊目的”、“因为……所以……”之类的术语强以解释文化创造共同体中文化的每一进展，他反对这种无用的思想遗毒，称这套观点是“因果律最糟糕的肆虐”、“过时的功利主义”。[9]

弗罗伯纽斯用以处理心性过程这一问题的概念还很粗糙。古代人关于生活和自然的经验，难以表述却带有“强力支配 [seizure]”的形式——被俘获 [seized]、震撼，陷入狂喜。“人的创造能力，无论小孩或每个有创造性的人，呈现出被俘获的状态”，“人被命运的启示所俘获”，“生长和毁灭的自然律动，这一现实牢牢掌握了他的意识，而这不可避免地，靠反射行为使他在一个行动中再现他的感受。”按照他的说法，我们将面对一个必要的心性转换的过程。被生活和自然现象所震撼、“所俘获”的感受由反射行为浓缩了，正如它在诗性和艺术表达中那样。尽管对此有许多几乎可以堪称为“解释”的说法，但要描

述创造性想象的过程仍是困难的。从审美的或神秘的，多少有些超逻辑的关于宇宙秩序的知觉进而通向典仪的游戏，这条心性之路仍像以前一样晦暗不明。

对于这些大人类学家忽视的行为，弗罗伯纽斯反复使用“游戏”这一术语来陈述他所明确理解的东西。他看来甚至不知不觉地追认了他强烈反对的东西，以及他认为完全不适于游戏本质的品性：目的概念。因为，在他的描述中，游戏十分明确地服务于再现或唤起宇宙行为。准理性主义的因素禁不住蔓延开来。对弗罗伯纽斯而言，游戏和再现，在表达某种名为被宇宙活动“所俘获”的感受中，有着首要的 *raison d'etre* [存在理由]。而游戏是戏剧化这一重要事实，很显然对他是次要的。至少在理论上，感受以其他方式可以相互结合。而在我们看来，恰恰相反，关键在于游戏。这些典仪游戏其实与普通儿童的游戏、实际的动物游戏的较高形式并无区别。这后两个形式中，没有一个能被假定缘起于宇宙感受与表达之间的冲突。儿童游戏具有最本质和最纯粹的游戏形式。

我们也许可以用一套说法，避免上述的不充分性，来陈说其中的难解之处，来描述被自然所“俘获”而进至典仪游戏的过程。我们以为，在古代社会，游戏正如儿童或动物的游戏。这些游戏一开初就包含所有适于游戏的因素：秩序、紧张、运动、变化、庄严、韵律、痴迷。只是在社会后来阶段，游戏掺入了要在其中或靠它表达某种东西的观念——即我们所说的“生活”或“自然”之类。难以索解的是，游戏仍保留诗性形式。游戏的形式和功能本身是无觉而非理性的独立实体，人心中深藏着关于事物神圣秩序的意识，在此找到了它最初的、最高的也是最辉煌的表达。渐渐地，神圣活动的意义渗透到游戏里，典

仪嫁接于其上；但那原初的东西仍然是游戏。

我们将仅借助于心理学或哲学来扫视思想的领域，探测我们的意识深度的问题。典仪在其极高极圣时是严肃的，如此它仍是游戏吗？我们开头说，所有的游戏，包括儿童和成人的，都能体现最完全的严肃性，难道这甚至能表明游戏与圣礼中的神圣情感都密切相关吗？由于我们所接受的观念的严格性，我们的结论会有一定程度的阻碍。我们习惯于把游戏和严肃性看作是一种互为反对的关系，如此看来，这并不能触及事情的核心。

让我们考虑下列争论。儿童游戏于完全真诚的状态中——我们也可说是神圣的状态中。但他们玩，而且知道这是玩。运动员也是带着一个人的所有狂热投入的，但他仍明白他是在游戏；舞台上的演员完全置身于演出之中，但一直意识到“戏”；小提琴手同样把持得很好，尽管他可以高飞到超迈俗世的王国。因此，游戏的特征具有行动的最卓越的形式。现在我们可否拓宽典仪的界限，并说圣仪上教士的活动只是游戏呢？乍一看，这很荒谬，即使你对某一宗教假定了这点，那也不过是假定而已。既然我们关于典仪、巫术、朝圣、圣礼和秘仪的观念都落足于游戏概念，我们就必须提防在抽象化时过甚其词。如果不适当地扩展游戏概念，我们就只不过是在玩弄语词。但是，全面地来说，我并不认为把典仪的特点看成游戏是陷入了错误。典仪活动具有我们前面列举的游戏的形式及本质特征，尤其是在它将参预者引向另一世界的活动中。典仪和游戏的这种一致性作为一个既成事实，被柏拉图无保留地认可。他毫不犹疑地把 *sacra* [神圣] 纳入游戏的范畴，“我认为一个人须对严肃的事物持有严肃，”他说（《法律篇》，Vii，803)，“只有神才与最高的

严肃性相配，而人是为神而设的玩具，对人而言，这已是极佳之事。这样，每个男女都应依此生活，进行最高尚的游戏，达到有别于他们当前的另一种心灵状态……他们以为战争是严肃的事情，尽管战争中既无游戏，又无可值称道的文化配得上游戏之名（ουτ ουν παιδιὰ…ουτ αυ παιδεια）——而这才是我们视为非常严肃的事情。因此，一切都应尽可能地生活在和平之中。那么，生活之正道是什么呢？生活应当如同游戏，玩确定的游戏，献祭、歌唱、舞蹈，这样一个人将能慰解众神，确立自身，反对敌人，在竞赛中获胜。”[10]

神秘性与游戏的密切关系，已由罗马诺·瓜尔蒂尼［Romano Guardini］在其《礼拜仪式的精神》［*The Spirit of thd Liturgy*，Ecclesia Orans I，Freiburg，1922］中，十分明确地触及了，尤其在题为“作为游戏的礼拜仪式”一章中。他并未引述柏拉图，但意思与上面的引文相当接近。他归结了礼拜仪式的不止一个的特征，这些特征正是我们认作游戏的特点的，在这当中，由其最显著的例子表明的事实，礼拜仪式是“zwecklos aber doch sinnvoll”——“无指向却有意义”。

对游戏和神圣的柏拉图式认同，并不由于把后者称为游戏，就对它有所污损，这反而把游戏的概念提升到精神的最高宗教的地位。我们开篇就说：游戏先于文化；在某种意义上，它也优于，至少是超乎文化。在游戏中，我们可以在低于严肃的水平下运作，如儿童所为；但我们也可活动在高于严肃性的水平上——在美和神圣的王国中。

由这一观点，现在我们可以更细致地确定典仪与游戏之间的关系。我们不再惊奇两者形式上的种种近似，而继续引起我

们关注的问题是，每一典仪活动与游戏范畴的关系究竟有多深？

我们发现，游戏的最重要特征之一是它与平常生活的空间隔离。一个封闭的空间为它标示出来，物质上的或是观念上的，都从日常环境中被圈划出来。在这个空间里，游戏举行，规则通行。同样，标举出一些圣地也是每一神圣活动的原初特征。对于典仪，包括巫术和法规，这种隔离的要求远不仅限于时空。几乎所有的祭献和传接仪式都为参预者和传接者限定一特指的人为的幽僻之地。只要是效忠于或被接纳入一教团或社团，或宣誓加入秘密社会，总会有这样一个界定的空间来进行。巫师、卜者、神职人员都由界划其神圣空间来着手工作。圣事和秘仪都预定一个圣地。

从形式上来说，标举出一个空间用于神圣意图和用于纯游戏意图并无区别。赛马场、网球场、棋盘和跳房子［pavement—hopscotch］在形式上与庙宇或巫术法场难以区分。全球各地的神圣仪式之强烈相似，表明这样的习俗肯定植根于人类心灵中一块基本的原初之地。正如有条理的人把文化形式中处处可见的谐调归诸“理性的”、“逻辑的”原因，他们把隔绝隐居的需要解释为保护祭献的个人形式免于有害影响的忧虑——因为，在他的献祭状态，除了他本身对环境是个危险之外，也遭受灵魂的运行之害。这样的解释在文化进程之初就设置了智识和功利的目标：而这恰是弗罗伯纽斯警醒反对的事情，在这种僧侣谋划创制宗教的过时论调面前，即使我们不后退，也难免引入理性主义的成分。而如果我们接受游戏和典仪本质及起源的同一性，我们就明快地把圣地看作一个游戏场所，而“理由和原因”之类的迷误就不会出现了。

如果典仪表明与游戏在形式上并无区别，问题则是，这种

相似是否还可以比纯形式上的更进一步。令人惊奇的是，人类学和比较宗教学几乎不关心这个问题：神圣活动以游戏的形式进行，是否也以游戏的态度和情绪进行。以我所知，即使弗罗伯纽斯也没有提出这问题。

没有必要强调，一个共同体进行并体验其神圣仪式的心性态度是一种高贵圣洁的热诚。需要再次强调的是，真实自发的游戏也会是深为严肃的。游戏者能忘却身心地游戏，这“仅仅”是一种游戏的意识被掷入背景。与游戏紧密相连的兴致不只卷入紧张，也进入高昂。浮兴和神迷 [frivolity and ecstasy] 是游戏运作的一对支柱。

游戏情绪因其本性，随时会被干扰 [*labile*]。在任何时候，“平常生活”都会一再维持自己的权利，或从外面猛然打断游戏，或在内部冒犯规矩，或由一种冷漠、一种脱幻作用瓦解游戏的精神。

在神圣节日盛行的态度和情绪是怎样的呢？神圣活动是在一个“假日”里“庆祝”——即，它构成圣日场合中一般盛会的一部分。人们聚集在圣地，共享集体的欢乐。祭献、圣礼、神舞和竞技、表演、秘术——所有这些在节庆活动中都得到理解。仪式也许是血腥的，青年人等待纳入的见习也许是残酷的，而且会是恐怖的。但整个事情具有欢乐的性质。平常生活靠边站。欢会、宴会和种种嬉戏在节日持续的期间一直进行。无论对古希腊节日或今日非洲宗教，在普通节庆情绪和围绕着核心神秘的神圣迷狂之间，我们都难以划出明确的界限。

几乎在本书荷兰文版面世的同时，匈牙利学者卡尔·柯伦依 [Karl Kerenyi] 出版了关于节庆本质的一部论著，这和我们的论题密切相关。[11]按照柯伦依所说，节庆也具有我们对游戏

所指出的那种首要且完全独立的特征。“在心灵的真实中”，他说，“节庆纯是其自身，与世界上其他事情并不相混。”正如我们考虑的游戏概念，被人类学家疏忽对待一样，他认为节庆也如此，“节庆表现出的现象被人种学者完全放过了”，“所有学科对它的关注，就好像它根本不存在一样”。我们愿意加上一句，游戏也仿佛如此。

正是在本质上，节庆和游戏的关系十分紧密。两者都宣告平常生活的停止；两者都由欢乐愉悦支配，尽管这并不一定——因为节日也可能是严肃的；两者都受时空限制；两者都具有自发的随意和严格的规矩。简而言之，节庆和游戏有相同的主要特征。两者看来在舞蹈中尤为密切。据柯伦依说，墨西哥沿太平洋地区的印第安船民，称他们年轻人的神圣节日为玉米芯[corn—cobs]，而烤玉米 [corn—roasting] 是他们最高的神的“游戏”。

柯伦依关于节庆是一自主的文化概念的认识，证实并增强了他书中论及的那些东西。尽管如此，建立起游戏精神与典仪之间的紧密联系，并不能解释一切。自发的游戏具有其形式特征外，还具有它那欢快的情绪，至少还有一个相当本质的特征，那种潜伏的意识，即这只是“装假”[only pretending]。问题在于，这种意识怎样和典仪活动的真诚相容。

如果我们局限于古代文化的神圣仪式，要探测出他们活动中的严肃程度不是不可能的。就我所知，人种学者和人类学者一致同意这样一点，在原始社会盛大宗教节庆中欢庆并表现出的心性态度并不是一种完全的幻觉。总有一种根深蒂固的“这不是真事”的意识。Ad. E. 詹森 [Jensen] 在他论土著社会的割礼及成年礼的书中，对这种态度做了清晰刻画。[12]人们似乎

并不害怕在节日期间到处可见并强烈呈现的精灵。这是小小的奇观，看见这些同样的人在整个礼式上搬演：他们塑造并饰绘面具，装扮自己，用以隐瞒妇女。他们制造音响，预示精灵出现，他们在沙中留下足迹，他们吹笛再现祖先的声音，他们挥舞利器。简言之，詹森说："他们的境况很像父母为孩子扮演圣诞老人：他们明知那是面具，但就用它隐瞒孩子。"人们告诉妇女们在神圣荒野里发生的可怕传说，新信徒的态度交织着痴迷、假装的疯狂、肉体的惊悚和孩子气的装模作样。最后要指出，妇女们并非是完全蒙在鼓里，她们清楚地知道这个或那个面具后面躲着谁。当面具在她们面前以恐吓的姿态掀开，妇女照样惊奇万状，尖叫着四散跑开。这些恐怖的表现，詹森说，部分是自发自动的，而另一部分则是传统上行为的组成部分。事情"都是这么做的。"妇女，就好比是游戏中的合唱部分，她们明白她们不能"败兴"[spoil—sports]。

在这些活动中，神圣的真诚在何处把自己仅仅当作"玩笑"，要确认这个下限是不可能的。就我们来说，如果孩子识破了父母准备圣诞礼物的活动，某个孩子气的父亲会严正地愤怒起来，英属哥伦比亚的卡瓦吉特［Kwakiutal］父亲为部落仪式雕刻物品时，被女儿惊破，他会杀死她。[13]佩雪尔—罗斯科［Pechuel－Loesche］以其近似詹森的用语，描述了卢安果［Loango］黑人宗教情感的不稳定性质。他们对神圣义务的相信是一种半信仰［half—belief］，伴随着嘲笑和假做的冷漠，他总结道，情绪是真正重要的东西。[14]玛瑞特［R. R. Marett］在其《宗教的开端》［*The Threshold of Religion*］的"原始信奉"一章中发展出一个认识，即"促使相信［make—believe］"这一成分在所有原始宗教里都是有效的，无论施巫者和受巫者都知

情并即刻隐瞒，但必须有一方选择被瞒，“土著人是好演员，很难投入他的角色，就像孩子在游戏；也像孩子一样，他是个好观众，能从狮一般的吼声中感到死亡的威胁，尽管他完全知道并无‘真’狮子出现。”马林诺夫斯基［Malinowski］说，土著人感受并惊惧于他的信仰，但他本人不能条理分明地表达。[15]他运用特定的术语和陈述，而对于这些我们必须如实收集成一个信仰档案，而不要用一套理论框定它。原始共同体归之于“超自然”力量的那些行为，常被极好地表述为：“履行本分［acting up to the part］”。[16]

尽管对于通常的巫术和超自然现象，人们都有些“并非真事”的意识，权威们仍警醒反对得出断言，推广说整个信仰及实践体系只是一群“无信仰者”想要支配轻信者而发明出来的欺诈。的确存在这样的解释，不仅许多旅行者这样说，甚至有时土著自身的传统也这样。但它不可能会是正当的。“任何神圣活动的起源只能存在于完全轻信之中。这种活动若是在某一特殊利益集团中虚以维持，那只会是在一个长足发展之后的终衰时期。”如我所见，对割礼和成年礼行为的陈旧解释，心理分析倾向于撤身而退，詹森则对此作了正确批驳。[17]

由前所述，至少对于我，那是相当清楚的，即原始仪式与我们一直注意的游戏概念，只在某一时刻相关。我们只得再三用“游戏”这个术语描述一现象。更重要的是，相信与不相信纠绕难分；神圣真诚与“促使相信”或“玩笑”之间的缠结，在游戏本身的概念上才能最好地理解。詹森尽管承认儿童世界与原始人十分相似，但仍想在原则上区分开两者的心智。他说，当孩子面对圣诞老人的形象时，已有了“做好准备的想法”，并由此靠自己的禀赋和精明去“找寻自己的方式”。但“我们所探讨

的土著对礼仪的创造性态度是另一回事，他没有做好准备的想法，而是随着自然环境，自己来做出解释，他抓住了其中神秘的动力，并把它安排在表现性的形式中。”[18]在此我们认出了詹森的老师——弗罗伯纽斯的看法。争执出现了。首先，说土著人心中的“另一种东西”有别于儿童心中的，他以为那是典仪的起源，也是儿童游戏的起源。但我们知道，这些起源并不存在。我们所研究的是一个典仪共同体，它把它的宗教形象看作传统材料来吸收，正如儿童的“做好准备”，两者极为相似；第二，就算我们忽视上述的情况，那么“解释”自然环境，把握它，并“再现”它，这一过程对我们的观察来说都未可知。它仅仅是弗罗伯纽斯和詹森努力探究时所用的幻想性的隐喻。我们顶多能说那是形象制造过程的操作功能，或说形象化，它是一种诗性功能；我们最好实际地称之为游戏功能——*Ludic* 功能。

很显然，游戏是什么这一相当明了的问题，引导我们深入到宗教的起源和本质的问题当中。众所周知，每个比较宗教的学生的最重要的观念之一是，使自己通晓以下东西：当某一种宗教形式对两种不同秩序的事物认可为神圣同一性，比如人和动物，这种关系被称为一种“象征性一致”——如我们所构想的，这表达并不令人满意。这种同一性，这两物中本质性的东西远比实体及其象征形象的一致更为深入。它是一种神秘的统一。一个变成了另一个。在巫舞中，土著人就是一只袋鼠。我们须警惕我们表达意指上的不足和差异。为了形成对土著人心灵习性的认识，我们强加给它我们的种种条文。无论我们是否情愿，我们都是在把土著人的宗教观念置换成我们自己思想中的严格逻辑格式。我们把他和他“同一化”自身的动物之间的

关系，说成是，对他是“实在”，对我们则是“游戏”。土著人说，他正承担袋鼠的“本质”，而我们说，他在扮演 [playing] 袋鼠。其实，土著人并不明了“实在”与“游戏”之间的概念区分，他不懂“同一性”、“形象”或“象征”之类。不管我们怎样接近土著进行典仪活动的心性态度，它仍然是一个开放的问题。因此，我们坚持原初的、普遍理解的术语“游戏”。在我们构想的游戏中，相信和使相信的区别瓦解了，游戏的概念很自然地与神圣性的概念合而为一。巴赫 [Bach] 的序曲以及各种悲剧都证明了这一点。把所谓原始文化的领域考虑成游戏的领域，我们就铺出了一条路，能够更直接和更一般地理解其特性，胜过种种精密的心理学和社会学分析。

原始的，或说古代的典仪是神圣的游戏，它对普遍存在的共同体不可或缺，它丰富了宇宙洞察力及社会发展，这就是柏拉图赋予游戏的意思——这一活动在外部完成自身，并超出日常生活的必要性及严肃性。在这块神圣游戏的领域，儿童、诗人和原始人同在一处。他们的审美感受把现代人领近这一领域，远强于十八世纪的启蒙者。想想面具作为一种 *objet d'art* [艺术客体] 对现代心灵的奇异吸引力吧。当今人们试图感受原始的本质。这种异域情调有时也许有点儿造作，但它远深于十八世纪对土耳其人、“中国人”和印度人的 *engouement* [迷恋]。现代人对于远方和奇异相当敏感，对于理解原始社会，没有比他对面具和妆扮的感受更有益的了。同时人种学还证明了它们巨大的社会重要性。它们在受教育的常人和艺术爱好者中唤起即刻的审美情绪：美、惊异和神秘。即便对于今天有文化的成人，面具仍保持了某种恐怖力量的东西，尽管这与宗教情绪无涉。对面具形象的感受，作为一种纯粹审美经验，带着我们超于“平

常生活”，进入到一个由其他事情而非阳光统辖的世界，它带着我们回返原始人、儿童和诗人的天地，那是个游戏的世界。

尽管我们可以合理地把我们关于原始典仪意义的观念，归结到一个不可再归结的游戏概念上，一个特别棘手的问题仍然存在。较低等的宗教如何发展为较高等的呢？我们的视点，由简陋怪异的非洲、美洲或澳洲典仪，转移到吠陀神圣的学识、《梨俱吠陀》的赞美诗和充满智慧的《奥义书》中；转移到埃及宗教关于神、人及动物的基本的神秘合一性；转移到奥菲教 [Orphic] 和埃琉西斯 [Eleusinian] 的神秘教。所有这些在形式和实践上都与原始宗教同属一系，乃至许多奇异的细节都相似。但我们看出了更高程度的智慧和真理，我们以为在其中可以分辨出并谈及其中的超然气息。事实上，它已完全脱离了“原始”文化的领地。我们必须问，这种形式的相似是否给予我们权利，把游戏的品质扩展到这些更高教义中的神圣意识和信仰实体上。如果我们接受对游戏的柏拉图式定义，这样的扩展就毫无不敬之处。游戏趋赴神性，这一人类努力的最高目的——正是柏拉图的宗教观念。紧随着他，我们决不否弃神圣的神秘性，坚持认为它脱出了逻辑的理解力，是最高实现的表达。典仪活动，作为它的重要部分，存在于游戏范畴之内，从属于它那不可失缺的神圣性确指。

第二章
游戏概念作为语言中的表达

当谈起某种东西是游戏，并试图分析、确定“游戏”这个词所表达的观念时，我们必须明白，观念是由我们运用的词来作定义并限定的。词和观念并非源于科学或逻辑的思考，而是语言的创造，这意谓着许多种语言——而“概念”的形成活动一再地发生。没人会料想，每种语言在形成它关于游戏的观念和表达时，会只用一个词、一个意思，就像每种语言对“手”或“脚”只有一个确定的词那样，事情远不如此简单。

我们先从最普遍的游戏概念出发，即在大多数现代欧洲语言中与英语词“play”相符而略有微小差异的那个概念。这样一个概念，看来可以用下列术语来定义：游戏是在某一固定时空中进行的自愿活动或事业，依照自觉接受并完全遵从的规则，有其自身的目标，并伴以紧张、愉悦的感受和“有别于”“平常生活”的意识。这样定义的概念就能囊括所有动物、儿童和成人的“游戏”，比如力量和技巧的游戏，发明、猜谜以及种种机遇，展示和表演的游戏，我们大胆地称“游戏”范畴是生活中最基本的范畴之一。

同时，各地的各种语言表明，一个普遍的游戏范畴不是由

同样的定义来进行划分，也不是用一个词来表达，所有的人都游戏，并且明显相似；但他们语言的游戏概念却大为不同，其对游戏的构想不一定如现代欧洲语言那么严格和宽广。从名义上我们也许能否认一般概念的有效性，并认为每个人类团体的“游戏”概念只包含在它用以表达的这个或那个词中。一种语言比其他语言更为成功地用一个词归纳了游戏的多个方面，这一说法是有争议的，但这确实会是事实。一个文化比另一个能更完全更轻易地抽象出游戏的一般观念。令人惊奇的是，高度发达的语言结果使它容纳了关于多种游戏形式的全部不同词汇，这种词汇的多样性反倒阻碍了所有这些词聚集在一个词之下。这是一些原始语言中存在的广为人知的事实，它对一个总属的不同分支都有词对应，如 eel［鳝］和 pike［梭鳗］，但就是没有 fish［鱼］这个总称。

多样的指称使我们确信，在某些文化中，一个普遍的游戏概念的抽象化是缓慢且次要的，而游戏功能本身则是基本和首要的。由此看来，一个圣性或魔性形象的具体展示有着更高的意义，就我所知，神话学没有关注这一点。[1]而诸神常常作为游戏出现。早期印欧语系中缺少对应游戏的词，也表明一般游戏概念是晚期的概念，即使在德语地区，对游戏的命名和划分也区别为三个不同的部类。

这并不出乎意料，正是人们有确切而多种的游戏“本能”，也就有对游戏活动的多种严格表达。我认为这在希腊语、梵语、汉语和英语中多少是真实的。希腊语用词尾—*inda* 作为儿童游戏的别致表达，在其中这个音节不表示任何东西，只是使词蕴含“玩某种东西”的意思。—*inda* 是不可解的，语言学术语称之为非衍生词缀。[2]希腊儿童玩 *sphairinda*——球戏；*helkustin-*

da——拔河；*strepında*——投掷游戏；*basilında*——城堡游戏。这个后缀完全的语法独立性是一种象征，仿佛正是游戏概念非衍生物的本质。相对于儿童游戏这个独特别致的象征记号，希腊语关于一般游戏至少有三个不同的词。首先，三个词中最常用的是 παιδια，它的词源很清楚，意指"也适合儿童"，但由于重音，它显然区别于 παιδια——孩子气的，παιδια 的运用并不限于儿童游戏，由于其词源 παιζειν，玩，πατγμα，παιγνιον，玩具，它适于指称种种游戏，乃至最高最神圣的，如我们在柏拉图《法律篇》那段里看到的。这一组词看来印上了轻松自在的痕迹。与 παιδια 相比，游戏的其它词——αδυρω，αδυρμα—— 还是停留在背景上。它还微微有点儿琐碎、无价值的意思。

在我们的用语中，有一广泛而非常重要的领域归于游戏之下，即：应对，比赛和竞技，而希腊语的 παιδια 和 αδυρμα 都不含有这个意思。在希腊生活中相当重要的这块领域是由 αγωυ 这个词来表达。我们可以说，游戏概念的一个本质部分包含在 αγωυ 这一领域的运作中。同时，我们须问，希腊语在竞技和游戏之间作出言辞区分是否恰当。确实，在 αγωυ 这个词中，"非严肃性"的成分，可笑的因素并不条理明确。此外，竞技被描述为在希腊文化中占有相当庞大的部分，而且在每个希腊人的日常生活中，它似乎很明显地与"游戏"相对，在希腊文明中分有巨大的一份，这实际上是鲍尔克斯坦 [Bolkestein] 教授对我的看法作出批评时提出的反对观点。[3]他责备我有违规范，把希腊竞技从源于典仪的直至极琐碎的，都归于游戏范畴，他接着说："当谈及奥林匹克运动 [*games*] 时，我们粗心地用了一个拉丁用语，这表达并赋予竞技一种罗马的价值观，完全有别于希腊自身的价值观。"他列 举了一大串希腊竞技 [agonistic] 活

动，表明竞争的动力支配着整个希腊生活。之后，我的批评者定论说："这一切都与游戏无关——除非一个人硬说，对于希腊人，整个生活就是游戏！"

从某种意义上说，这确是本书的论点，尽管我尊敬鲍尔克斯坦教授对希腊文化坚定明确的解释，尽管希腊不只在语言上区分竞技和游戏是个事实，我仍然坚信它们潜在的同一性。既然我们将会一再回到概念性的区分上来，在此我就只限自己做一点声辩。希腊生活中的 *agon*［竞技］或世界各地的竞技，都具有游戏的所有形式特点，乃至它的功能也大多属于节庆的领域，也就是游戏的领域，作为一种文化功能，要区分开竞技和"游戏——节庆——仪式"的结合体是不大可能的。至于希腊语为什么在竞技和游戏之间作出用语上的显著区别，我会在下面对此作出解释的。一个普遍的，囊括所有且逻辑上同质的游戏概念，如前所述，是语言相当晚的创造物。从很早以来，神圣的和世俗的竞技就在希腊社会生活中有一很大范围，并且确立了重要的价值地位，以致人们不再意识到其游戏特点。竞技在所有事物中，在任一场合下，已成为一种重要的文化功能，以致于希腊人觉得它相当"平常"，恰如其分。由于这个原因，希腊人用两个词区别对应游戏和竞技，而并不清楚地觉察到后者中本质的游戏成分，由于这一概念化的结果，语言上合并也就没有出现。[4]

希腊对于游戏的用语的情况并不孤立。梵语也至少有四个词根来对应游戏概念。最一般的词是 *kridati*，意指动物、儿童和成人的游戏。正如"游戏"这个词在日耳曼语里一样，它还用于风或浪的运动。除特别与游戏相关的表达外，它也能意指单足跳、跳跃或舞蹈。在这些意思中，它近于词根 *nrt*——它涵

盖了舞蹈和戏剧表演的整个领域。下一个词是 *divyati*，开始它意指赌博、掷骰子，也表示哭泣、戏谑、戏弄、戏拟等，它最初的意思是投、抛，但与照耀和闪光有更深的联系，[5]而词根 *las*（源自 *vilasa*）具有多重意思：照耀、突现、乍响、燃起火焰、往返来回、玩耍和“追求”某一事业（如德语的“etwas treiben”）。最后，名词 *lila*，及其动词 *lilagati*（原意是摇摆、滚、旋）表达所有的光、空中的、轻闲的、不费力的以及游戏的无意义方面。总之，*lila* 用于：“仿佛”的意思，指“仿佛”、“模似”和事情的“模样”，就如英语的“like”、“likeness”或德语的“gleich”、“Gleichnis”。这样，*gajalilaya*（字面意思：和大象游戏）意指“像一只大象”；*gajendralila*（字面意思：戏象人）意指再现一头大象的人或扮演大象。在游戏的所有含义里，语义学的起点似乎是迅速运动的观念——其他许多语言中的一个相关的基础。当然，这不是说，词一开始就具有明确的迅速运动的意思，并仅只对应游戏。以我所知，在梵语里，这样的竞技并不由任何游戏的词所表达；更为奇怪的是并没有特别的词对应它，尽管各种各样的竞技在古代印度很普遍。

由于杜依温达克［Duyvendak］教授的友好帮助，使得我对中国关于游戏功能的表达有所了解。我们惯于认为凡是游戏的所有活动都归结于一个词之下的情况，这儿也不存在。最重要是“*wan*［玩］”这个词，儿童的游戏是其主要意思，但在其语义范围内它也扩展为以下的特别意思：忙于或乐于某事、戏耍、嬉闹、嘲笑、说笑、讥讽。它也意指抚弄、感受、检验、嗅闻、捻弄小装饰品，乃至悦于月光。因此其语义关键看来是“以游戏的关注把握某物”或“轻快地专注”。这个词并不同于技能游戏、竞技、赌博或戏剧表演。因为，对于有秩序的戏剧演出，中

国另有词汇，属于“姿势”、“情境”、“安排”等概念性领域。竞技的事情由一个特别的字来表达：“*cheng* [逞]”，相当于希腊语*agon*；除此之外，“sai [赛]”意指一有组织有奖赏的竞技。

我感谢我以前在莱顿的同事乌亨贝克教授 [Uhlenbeck]，他举例说明了在所谓原始语言中，游戏概念是如何表达的。他举的是阿尔刚金 [Algonkin] 部落的一种语言“黑足 [Blackfoot]”。词干 *koani* 对应所有儿童游戏，它不与任何个别游戏名称相关；它意谓着一般的儿童游戏。一旦面对成人或青年的游戏，他们就不再称之为 *koani*，哪怕是与儿童玩的一样的游戏。而另一方面，*koani* 却一再用于色欲方面，尤其是非法关系上——如我们所说，“调戏 [dallying]”。按规则组织游戏称为 *kachtsi*，它也对应机遇性的游戏和技巧、力量的游戏。在此其语义是“赢得”和“竞比”。*koani* 和 *kachtsi* 的关系，尽管类似希腊语的 *πδιδια* 和 *αγωυ*，但黑足的用语是动词，不是名词，而且机遇性的游戏，在希腊语中归入 *παιζω*，而在黑足中则归入运动的范畴。属于巫术和宗教的事情，即舞蹈、礼仪，不用 *koani* 和 *kachtsi* 来称谓。黑足有两个不同的词来指“赢得”：*amots* 指赢得竞技、比赛或游戏，也指赢得战争——在此意为“破坏”或“冲撞”；而 *skets* 或 *skits* 只限于赢得游戏或运动。这两个词把游戏和运动领域的所有展现都合归一处。而另有一特别词指打赌：*apska*。一个尤为个别的特征是，要使一个动词的引申义为“只是玩笑”、“不严肃地”，只需加一前缀 *kip*—，字面意思是“仅仅如此”或“只是”。举例来说，*aniu* 意为“他说”；*kipaniu* 则意为“他是说笑”，或“他只是说说”。

总之，黑足中游戏的概念和表达看来是与希腊语同样性质的，尽管并不完全同一。

这样我们已发现三种语言中，竞技的词区别于游戏的词，即希腊、梵语和汉语，而黑足则是轻微而不同地作了界划。由此我们是否该倒向鲍尔克斯坦教授的观点呢？即语言的区分相当于游戏和竞技之间的那种由来已久的社会学、心理学乃至生物学的差异。对于这样的论点，不仅人类学的各种材料将会详加驳斥，语言学也必有反对的证据。而对我们刚才提到的语言，我们可以提出一套另外的、同样周全的理论，它将表明一个更宽泛的游戏概念，不仅包含大多数近代欧洲语言，也将很好地把握拉丁语、日语和至少一种闪族语言。

拉赫德 [Rahder] 教授的友好帮助，使我能对日语谈论一二。它不同于汉语，而近似于西方近现代语言，它有一个单一的、明确定义的词来对应游戏功能，连同于此的一个反义词则指严肃性。独立词 *asobi* 和动词 *asobu* 意为：一般的游戏、再创造、放松、娱乐、打发时光或遣时、旅游或观光、放浪、投机冒险、闲散、虚度、无业游逛、同时也指玩弄某物（如，傻子）、再现某事、模拟。值得注意的是，“游戏”还指一个轮子、器具或其他构件有限地流动，恰似荷兰语、德语和英语。[6] *asobu*，还意指在老师门下或大学里学习，这与拉丁语 *ludus* 的学校意思相通。它还可以指杂耍，即模拟争斗 [sham－fight]，但并非竞技，它处于游戏与竞技的模糊交界处。最后，*asobu* 也是用于日本美妙的茶道的词，茶道中陶壶按恰当的程式在手与手之间恭敬地传递。在此，似乎没有伴以迅速运动、急智和玩笑之意。

对日本游戏概念的仔细考察，将使我们深入到日本文化的研究中去，这会远远超出篇幅的许可。以下论述想必足够了。日本生活理想的极端真挚和深沉严肃是披上了流行论调的面纱

的：任何事情只是游戏而已。正如基督教中世纪的 *chevalerie* [防护、规避]，日语 *bushıdo* 完全具体成形于游戏领域并由游戏形式所规定。这一概念还保存在 *asobase－dotoba*（字义为游戏语言）或敬语[polite speech]——用于与长辈谈话的称谓模式——之中。日本的惯例是高级阶层对自己所做的事只是游戏而已。"你到达东京"的敬语形式，字义为"你戏至东京 [you play arrival in Tokio]"；"我听说你父亲死了"，则为"我听说你父亲已仙游了。[I hear that your father has played dying]"换句话说，受崇敬的人被想象生活在一高远之境，在那儿满是快乐和逍遥。

相对于贵族生活以游戏为遮掩，日本有一个相当坦率的严肃性或非游戏观念。*majime* 这个词含义很多，指严肃性、自制、庄重、诚恳、威严、才略，也包括静穆、不逾矩和"良好教养"。它和我们知道的"脸面"有关，众所周知的中国表达是"丢面子 [lose face]"。问题是这一意识怎样符合供奉活动的礼仪行为。

我的朋友温辛克教授[Wensinck]告诉我，在闪族语里，游戏的语义领域由词根 *la'ab* 支配，显然同根的还有 *la'at*。除本义指游戏外，这个词还指笑和嘲弄。阿拉伯语 *la'iba* 包含游戏一般、嘲弄和揶揄之义。阿拉美亚语 [Aramaic] *la'ab* 也指笑和嘲弄。除此之外，阿拉伯语和叙利亚语 [Syriac] 的同样词根都对应婴儿的流口水和咿呀儿语（这是可以理解的，他用口水吹泡泡的习惯，也许完全可以看作是游戏的一种形式）。希伯莱语 *sahaq* 也同有笑和游戏的意义。最后，值得注意的是，阿拉伯语的 *la'iba* 用于某一乐器的"玩弄 [playing]"，这恰似一些近代欧洲语言。在我们深究过的语言里，闪族语的游戏概念看来只有些更为松散模糊的特征。但我们将会看到，希伯莱语提供了运动

和游戏原则之间同一性的明确证明。

相比于希腊语对游戏功能有多变且不同种类的用语，拉丁语只有一个词涵盖整个游戏领域：*ludus*，源于 *ludere*，而 *lusus* 是一直接衍生词。我们观察到 *jocus*、*jocari* 在古典拉丁语中，本义不指游戏，而是特指玩笑和讥讽。尽管 *ludere* 也意指超迈于时尚、鸟儿的鼓翅和水花激溅，其词源并不来自快速运动、闪亮这类意思，而在于非严肃性，尤其是“佯装”或“诡计”的意义上。*ludus* 包涵儿童游戏、再创造、竞技、礼拜仪和戏剧再现以及机遇性游戏，*lares ludentes* 这一表达意指“舞蹈”。而“杜撰”或“佯装假扮”的意思看来是主要的。复合词 *alludo*、*colludo*、*illudo* 都指明了不真实、幻觉的方面。这一语义基础显然在于 *ludi*，它是指在罗马生活中占有重要位置的盛大公众游戏，*ludi* 也有“学校”的意思。在前一义中主要是指竞技，后一义可能是指“实践”。

很显然，*ludus* 作为游戏的一般用语，不仅进入罗曼语中，而且留下的痕迹，依我所见，是相当深的。在所有罗曼语中——当然是指其早期——*ludus* 被衍生词 *jocus* 所替代，*jocus* 由特指玩笑和嘲弄，扩展到指称一般“游戏”。这样，法语有 *jeu*、*jouer*；意大利语有 *gioco*、*giocare*；西班牙语有 *juego*、*juca*；葡萄牙语有 *jogo*、*jogar*；罗马尼亚语有 *joc*、*juca*；而相近的词也出现在加泰隆语 [Catalan]、普罗旺斯语 [Provencal] 和利托—罗曼语 [Rhaeto－Romanic] 中。至于 *ludus* 和 *ludere* 的消失是由于发音的原因还是语义的原因，我们暂且置之一旁。

现代欧洲语言中“游戏”这个词覆盖很广阔的领域。在罗曼语和日耳曼语中，我们发现这个词甚至扩散为许多组概念，所表达的运动或行为在这个用语的严格或形式的意义上，都与游

戏无关。例如，“play”用于某一机器各部分的有限运转，这在法语、意大利语、英语、西班牙语、德语与荷兰语中很普遍，也同样出现在日语中。看来游戏概念覆盖的领域远远广于 παιζειν 以及 *ludere*；游戏的特定涵义也广泛用于某些轻松的行为和运动。在日耳曼语中这尤为明显。

如上所述，这些语言没有一般的词来对应游戏。因此，我们认定，在设想的古日耳曼语时期，游戏并未被确定为一普遍观念。只是一旦日耳曼语各分支出现对应游戏的词，这些词就明确地以同一方式在语义上发展，乃至种种广泛且初看种类不同的观念群都在“游戏”的名义下得到了理解。

在流传至今的古哥特语文本中———小部分散见于《新约》——并无对应游戏的词。但在《马可福音》第十章 34 节的翻译中：χαι εμπαιζουσιν αυτω（“他们将嘲笑他”）译作 *jah bilaikand ina*，可以肯定哥特语用 *laikan* 表达游戏，这个词在斯堪的那维亚语中也是相当普通的对应游戏的词。这个意思也出现在古英语里、高地和低地德语里。在哥特文本自身当中，*laikan* 只有“跳跃”的意思，如我们前面所知，快速运动是许多游戏词汇的具体起点。我们不由得想起柏拉图的猜测，他认为游戏源于所有年轻生物——动物和人类——跳跃的需要（《法律篇》，*ii*，653）。这样，在格林［Grimm］的德语词典里，高地德语的正式词 Leich，其原义被定为：“一种生动的合韵律的活动”，其更深含义则完全包涵在游戏领域；而盎格鲁—撒克逊语 lacan 的具体意思为：“摇摆起伏”好像一艘船在波浪之上，或“鼓振”如鸟，或“闪烁”如火焰。甚至 *lac* 和 *lacan*，像古挪威语 *leikr*、*leika*[7]一样，被用于描述各种游戏、舞蹈和肢体练习。晚近的斯堪的那维亚语中 *lege*、*lega* 几乎专限于指称游戏。

日耳曼语中源自词根 *spil*、*spel* 的丰富词汇，已被哈耶纳 [M. Heyne] 及其他人关注，并有极为细致的论“玩与游戏” [play and playing] 的文章（*Deutsches Worterbudch*，x，I，1905）。事情的要点如下所述。首先，它和动词相连，作为其述词。如你用德语可说“ein Spiel treiben”，用荷兰语说“een Spiel doen”，用英语说“继续做游戏 [pursue a game]”。但“游戏 [play]”本身也是恰当的动词。你“玩游戏 [play a game]”，或“spielen ein Spiel”。英语中有一对词 play 和 game，这个变化丧失了。尽管如此，事实仍然存在，为表达活动的本质，名词中的观念肯定会以动词形式重复。难道这不正表明游戏活动具有独特且独立的品性，并出乎日常活动范畴之外吗？游戏在平常意思上不是“干 [*doing*]”。你不“干”一个游戏，而你“干”或“去”捕鱼、打猎、跳莫里斯舞 [Morris dancing]、做木工等。你是“玩 [play]”游戏。

另一意义要点如下。无论我们用什么语言思考，我们常常倾向于把仅是一般活动的游戏和只与游戏相关的各种属性混为一谈，如轻松、紧张和结果难卜、有秩序地轮换、自由选择等等。这种倾向在古挪威语 *leika* 中可以看得很清楚，*leika* 有异常宽泛的意义范围，包括“自由运作”、“抓紧”、“导致或影响”、“把握”、“控制自己’、“打发时间”、“实践”。此前我们讨论过“游戏”用于意指运动的自由或有限流动性的场合。与此相关的是尼德兰银行行长在荷兰货币基尔德贬值时的讲话，他并无诗性或卖弄聪明的意图，他说：“这样一个严格受限制的领域正被抛弃，金本位制不能游戏。”诸如“随意游戏”或“玩过了 [to be played out]”之类的说法，表明游戏的意味正变得淡薄。这并不能过多地归之于游戏活动的观念的隐喻性转换，而可能是

这种观念以无意识反讽形式所作的自发性发挥。在中古高地德语中，游戏［*spıl*］及其复合词为神秘主义的语言所喜用，这并非偶然；因为思想的特定含义对这些朦胧的游戏用语有特别要求。想想康德［Kant］对这类表达的明显偏好，如“想象力的游戏”、“观念的游戏”、“宇宙论观念的整体辩证游戏”。

在我们讨论日耳曼语游戏概念的第三个词根 *play* 本身之前，我们也许忽视了一点，古英语或盎格鲁—撒克逊语除 *lac* 和 *plega* 之外，还有 *spelıan* 这个词，专限于“再现它物”或“替代它者”（*vicem gerere*）的特定意思。它用于特指以撒［Isaac］用以祭献的祭品。这一含义并非最初之义，尽管它还有“扮演角色”的“扮演”的意思。至于 *spelian* 在语法上如何与德语“spielen”相关，我们搁置不论，也不讨论“Spiel”和英语词“spell”、“gospel”的关系。德语中“Beispiel”或“Kirchspiel”的后缀—*spiel* 与荷兰语 *kerspel*、*dingspel*（一种旧式司法划分），一般是和上述英语词一样，源于同样的词根，而不是源于“Spiel”（*spel*）。

英语词“play”、“to play”很明显同源于一种语义。这个词在字源学上源于盎格鲁—撒克逊语 *plega plegan*，原义即指“游戏”或“玩”，也指快速运动、姿态，手的抓握，鼓掌喝采、演奏乐器和种种身体活动，晚近的英语还包括更多更广的意思，例如，在莎士比亚的《理查三世》，第四幕：

“Ah, Buckingham, now do I play the touch,
To try if thou be current gold indeed”.
［“呵，勃金汉，现在我要用用感觉，
试一试你是否确是真金。”］

古英语 *plegan* 和（欧洲大陆的）古撒克逊语 *plegan*，古高

地德语 *pflegan* 和古弗里斯语 [Old Frisian] *plega* 在形式上的一致是毋庸置疑的。近代德语 *pflegen* 与荷兰语 *plegen* 都直接源于它们，但这些词却有一个并不关涉游戏的抽象意思。最古的意思是“担保或确证，冒险，为某人或某物而置自己于危险之中”。[8]接着是“束缚或献出自己（*sich verpflichten*）、参预、照料（*verpflegen*）”。德语词 *pflegen* 也就相关于一神圣活动的执行、劝谕、正义施行（*Rechtspflege*），在其他日耳曼语中，你可以“pflegen”信誓、感激、宣咒、哀悼、工作、爱、巫术——最后但罕用——“游戏”。[9]因此这个词主要于宗教、法律和伦理的领域。至此，由于含义的明显差异，“to play”和 *pflegen*（或它的日耳曼语同等词）被认为是词源学上所谓的同音异义词：源于音相同的词根，但含义不同。我们前面的考察使我们把握了反面意见。差异在于这一事实，即“play”沿着具体这一路运动并发展，而“*pflegen*”沿着抽象的一路；两者在语义上都接近游戏领域。我们可以称之为礼仪的领域。*pflegen* 最古的意义中有“节日庆祝”和“展示收成”的意思——同样，荷兰语 *plechtig* 也有“礼仪的”、“庄重合礼”的意思。在形式上，德语 *pflicht* 和荷兰语 *plicht* 符合盎格鲁—撒克逊语 *pliht*（也是英语 *plight*）。[10]而荷兰语和德语词意指“责任”之类，*pliht* 最初指“peril [危险]”，然后是“过失”、“缺陷”、“责难”，最后指“信守”、“献身”。动词 *plihtan* 有“置自己于危险中”、“受牵连”和“施惠”的意思。至于 *pledge*，中世纪拉丁语由日耳曼词 *plegan* 形成 *plegium* 这个词，*plegium* 则转而成为古法语 *pleige* 和英语 *pledge*。它最古的意思是“确信”、“担保”、“抵押”。因此“gage”有挑战或一笔“赌注”（wage 与 gage 是一对词）的意思。最后则指举行“祭献”的仪式，并且指“饮酒”祝福、祝某人

健康、起誓或许愿。[11]

谁能否认由这些概念——挑战、危险、竞赛等等——我们正非常接近游戏领域？游戏和危险、冒险、机遇、英勇——这些只是行动的一个单一领域，只是指生死攸关之时。这诱使我们下结论说 *play* 和 *pflegen* 的词源不只形式上而且语义上都是同一的。

这又使我们回到游戏和竞技的关系以及更一般意义上的竞技与冲突的关系上来。在所有日耳曼语的许多方面，游戏用语也常规化地用于指徒手冲突。仅举盎格鲁—撒克逊诗歌，就满是这样的用语措辞。徒手冲突或搏斗被称为 *heado－lac* 或 *beadu－lac*，字面义为“搏斗游戏”；或 *asc－plega*，“矛枪游戏”。对这些复合词，我们不必怀疑是诗性隐喻，它是有意识地把游戏概念转化为搏斗概念。这是确实的，至少很明显，古高地德语歌曲“Ludwigslied”中所谓“Spilodun ther Vrankon”（那儿法兰克人在游戏），即庆祝西法兰克国王路德维希三世[Ludwig III]的胜利，他在881年征服了骚科特[Saucourt]的挪威人。需要说明的是，“游戏”这个词的每一运用都相关于严肃的冲突而非诗性的发挥。我们不得不深入到思想的古代领域，以求得理解。在那儿，用武器严肃争斗和种种竞赛，从最琐碎的游戏到身体、道德的冲突都包含并伴以游戏，依据着特定的规则，具有单一的基本观念，即与有限命运作斗争。由此看来，“游戏”这个词用于指搏斗，几乎不能称为一个有意识的隐喻。游戏即搏斗，搏斗即游戏。

在古代文化中，对游戏和搏斗本质上同一的描绘，没有比《旧约》更为鲜明的了。在《撒母耳记下》（ii，14）中，阿伯纳对雅各说：“让少年人起来，在我们面前游戏[play]吧”（拉丁

文圣经："Surgant pueri et ludant coram nobis"）。"这样每边出来十二个人，彼此揪头，用刀刺肋，一同仆倒，因此他们倒下的地方就称为强壮之地。"关键不在于这故事是否有史实基础，是否仅为解释某一地名而发明出来的词源传说。事情的关键在于这种行为被称为游戏，也没有"并非游戏"的意图。拉丁文 *ludiant* 的转译只能是："让他们游戏"。希伯莱文本在此有一动词形式 *sahaq*，最初指"笑"，接着是"玩笑般地做某事"，也指"跳舞"。《旧约》希腊文本的辞句是：αυαστηtωσαυ δη τα παιδαρια μαι παιʒατωσαυ ευωπιου ημωυ。很清楚，这里没有诗性的发挥；明白的事实是游戏过分了，但仍是游戏——这进一步说明了不把作为概念的游戏和竞技分开的原因。[12]进一步的结论也从中得出。在古代心智中，游戏和搏斗本来就难以分割，捕猎对游戏的同化吸收也是势所必至。我们在语言和文学中到处都发现这一点，在此就不必详述了。

当面对"play"（*pflegen*）的词根时，我们发现游戏用语出现在礼仪领域。尤值一提的普遍的荷兰语结婚词汇——*huwelijk*——这还反映出中古低地荷兰语 *huweleec* 或 *huweleic*（字义是"婚礼游戏"［"*wedding－play*"］），还可比较 *feestelic*（节日、节庆），*vechtelic*（争斗：古弗里斯语 *fyuchtleek*）。这些词都是复合词，由前面讨论过的词根 *Leik* 而来，它们在斯堪的那维亚语中已被界定为游戏的日常词汇了。在其盎格鲁—撒克逊形式 *lac*、*lacan* 中，它不仅指游戏、跳跃和有韵律的运动，也指祭祀、供奉、礼物、恩惠，甚至指慷慨、施舍。这样一个奇特的语义发展内含于这些词：*ecgalac* 和 *sveorda－lac*，指刀剑舞；因此，按照格林的认识，它们是沿承一种庄严的祭祀舞蹈概念。[13]

在总结我们对游戏概念的语言学扫视之前，我们必须讨论“play”这个词的一些特别应用，尤其是用于操弄乐器。我们已意识到阿拉伯语 *laiba* 就有这层意思，与许多欧洲语言相同，即日耳曼语（及一些斯拉夫语）早在中世纪短语中，就用“play”来描述操作器具的技能。[14]而罗曼语中只有法语 *jeu* 和 *jouer* 显露这层意思，这还可能是受日耳曼语影响的一个标记；而意大利语则是用 *sonare*，西班牙语用 *tocar*。希腊语和拉丁语都根本没有这种用法。德语的“Spielmann”（荷兰语“Speelman”）有“音乐家”的含义，却与器具操演并不直接相关：“Spielmann”明确地与 *joculator*、*jongleur* 相符，其丰富的原意（各种表演艺术者）本只限于诗歌吟唱者和音乐家，最后才延展到玩刀子、玩球之类的有技艺的人。

即使除开这些特别的语言例子，我们仍然倾向于相信音乐属于游戏之域，这是十分自然的。演奏音乐最初就有游戏的全部形式特征：在严格限制的时空中开始并完成的活动，可以重复，本质上有秩序地相合、韵律、轮换、重叠、使听者和演奏者都超出“平常”生活，转换到纯净安详的境地，甚至哀伤的音乐也有高迈的愉悦感。换句话说，音乐使他们“心醉神迷”。由其本身而言，音乐归为游戏是极好理解的。但我们也知道游戏有所坚执，有一些情况就显出差异。譬如，“playing”这一用语就从不用于歌唱，用于制造乐声也只是在特定语言中。游戏和器具技能的关联，恰当地看，在于注意手指的敏感而有秩序的活动。

“play”这个词还另有一个相当广泛的用途，由于它的严肃冲突性质，其重要性几与游戏相当，这就是与性爱相关的活动。日耳曼语中，这个词在性爱上的应用十分丰富，不必历数。德

语有词“Spielkind”（荷兰语“speelkind”）指私生子；也可比较荷兰语“aanspelen”指狗的交配，“minnespel”指交媾活动。在德语词Laich和Laichen（鱼的“生产”和“产卵”）、瑞典语*leka*（鸟类寻偶）和英语“lechery［淫乱］”中，古日耳曼语词根*leik*、*leikan*还继续存在。类似的用法也见于梵语，*kridati*（游戏）常用于性爱的意思：例如*kridaratnam*（“游戏的宝贝”）意指交媾。布依腾迪耶克［Buyiendijk］教授因此称爱的游戏是所有游戏中最完美的范例，以极清楚的形式展示了游戏的本质特征。[16] 但我们更要留神。如果我们坚持先前识别出来的游戏的形式及功能特征，那么很明显，它们大多不能作为性活动的游戏例证。它并不一定是语言所描述的富于游戏精神的活动，而是通向“爱”的道路、准备和导引；种种游戏只是使它更具诱惑性，当唤起并赢得异性一同交合时，这尤为正确。布依腾迪耶克提到的游戏的动力成分，诸如，故意制造的障碍、装饰、惊异、佯装、紧张等等，都属于调情和求爱的过程。因此这些功能没有一个能被严格地称作游戏。仅仅在舞步、鸟类的阔步和梳羽中，真正的游戏成分才显露自身。抚爱并不具备游戏的特点，尽管它们适时而为，但是把性活动当作爱的游戏而纳入游戏范畴是错误的。寻偶的生物学过程并不如我们假想的那样，对应着游戏的形式特点。语言在爱的游戏和交媾行为之间作出了正常区分。“play”这个用语只特别专限于指逸出社会规范之外的性关系。如在黑足中，用一个词*koani*指称儿童平常的游戏和非法的性交往。总之，明显相对于游戏与斗争之间的深深的亲和性，我们或可以为，游戏用语在性爱上的应用，就一般接受和外在情况看，是一种典型且有意识的隐喻用法。

一个词汇的概念价值取决于它表达出它的反义词。对于我们来说，游戏的反义词是正经 [*earnest*]，更多情况下也用工作 [*work*]；而正经的反义词可以是游戏或玩笑、嘲弄。游戏—正经这一对充分的反义词是相当重要的。并非每一种语言都像日耳曼语言那样，表达对立意思时那么完全、那么简便，在德语、荷兰语中可以找到 "earnest" 的对等词，而斯堪的那维亚语也以同样确切的方式运用 *alvara* 这个词。希腊语同样定义 σπουδη 和 παιδια 为对立词。其他语言都有一个与游戏对立的形容词，但没有名词，例如在拉丁语中，*serius* 没有对等的名词。这表明，在概念上很难完全指明游戏的反义词的抽象品质。*gravitas*、*gravis* 有时可以意指"正经"，但并不明确。罗曼语也可以造出形容词的衍生词：意大利语的 *serieta*，西班牙语的 *seridead*。法语勉强造出了概念名词 *seriosite*，作为一个词而言，它与"严肃性 [seriousness]"一样含义瘠薄。

希腊词 σπουδη 的语义起点在于"热忱"或"迅捷"，*serius* 则是"烦重"、"沉重"。日耳曼词表示"严重的困难"。*ernest*、*ernust*、*eornost* 的原意一般是"冲突"、"斗争"。事实上，在许多例子中它就是指"斗争"。由于英语词 *earnest* 留有两个不同形式的印痕，一个源于古英语 (*e*) *ornest*，另一个源于古挪威语 *orrusta*——意指"斗争、一对一打斗、抵押或挑战"。困难之处在于，这两个词词源上的合一是个没有解决的问题。因此，我们只得放弃这一未决之题，径直得出一般的结论。

我们可以说，也许在语言中，游戏概念看来比它的反义词更为基本。用理解性术语来表达"不游戏 [not-play]"，这一需要必定相当微弱。"严肃性"的多种表达只是语言某部分的次要尝试，是生造出来的"游戏"的概念性反义词。它们由"热

忧”、“努力”、“辛勤”等观念成组地围绕着，尽管事实上，它们所含的品质也可以在游戏的范围内找到。“正经”这一用语的出现，意谓着人们开始意识到游戏概念是一个独立的实体——而这一过程，如前所述，发生得相当晚。略显奇怪的是，日耳曼语具有明确清楚的游戏概念，也大力强调游戏的反义词。

我们且把语言学问题暂置一旁，更贴近地考察游戏—正经这一对反义词，我们发现这两个术语并不等值：游戏是肯定的，正经是否定的。“正经”的意义被定义、被详释为“游戏”的否定——“正经”仅是指“不游戏”，而没有别的意思。而“游戏”的意思，则无论如何不能定义或解释为“不正经”，或“不严肃”。游戏就是它本身。游戏概念比严肃性更高一层。因为严肃性力图排除游戏，而游戏却能很好地包容严肃性。

第三章
推动文明进程的游戏和竞赛

在提到文化的游戏成分时，我们并不是说在文明生活的各种活动中游戏占有重要的一席，也并非是指文明在进化过程中由游戏发展而成，就像说一些最初是游戏的东西演变成不再是游戏的东西，从此就被称为文化。在以下篇幅中我们的观点是：文化乃是以游戏的形式展现出来，从一开始它就处在游戏当中。甚至远古时代那些目的在于即刻解决生存需要的活动，比如狩猎，也倾向于采取游戏的形式。游戏形态赋予社会生活以超越于生物本能的形式，这一点强调出游戏的价值。正是通过游戏，人类社会表达出它对生命和世界的阐释。关于这点，我们不想说是游戏演变成了文化，莫不如说，在文化的最早阶段里蕴含有游戏的特质，文化在游戏氛围和游戏形态中推进。在游戏与文化的双生联合体中，游戏是第一位的。它是一种可以被客观认识和具体定义的事实，然而文化只是一个我们的历史判断力强加给特定情形的术语。这样一种观念近似于弗罗伯纽斯的观念，他在《非洲文化史》[*Kulturgeschichte Afrikas*]一书中，说到文化起源于游戏从自然生物状态的出现。但是，照我的想法，弗罗伯纽斯对游戏与文化之间关系的设想太依赖直觉，而且总

的来说把它描述得太含糊，当触及到究竟在何处文化从游戏中出现这一关键时他失败了。

当一种文化演进时，不管是在进步，还是在倒退，我们所假定的游戏与非游戏之间的初始关系并不是静止不变的。作为通例，游戏成分逐渐退至幕后，大部分被宗教范畴吸收，剩余的则结晶为知识、民间故事、诗歌、哲学或各种司法形式及社会生活。这样，原始的游戏成分就完全隐藏到文化现象的背后。但不管何时，即使在一种高度发展的文明中，游戏的天性会再次全力宣称自身的存在，使个人和群体都沉浸于一个巨大游戏的迷醉当中。

很自然，文化和游戏的关系在社会游戏的高级形态中表现得特别明显，这种形式是在一组或对立的两组之间进行的有秩序的活动。单独的游戏对文化的产生助益有限。正如我们已经指出的，游戏中的所有基本角色，包括个人和公众，都已表现出动物的特性，即竞争、表演、展览、挑战、夸示、炫耀和自吹、装假和遵守规则。在种系上和人类相隔很远的鸟类居然也同人类有如此多的相同之处，这一点更是引人注目。丘鹬表演舞蹈，乌鸦进行飞行比赛，林鸟和其他鸟装饰它们的巢穴，会鸣唱的鸟咏唱它们的动人曲调。所以作为娱乐的竞赛和展览不是从文化中产生，它们实在是产生于文化之前。

“一起游戏”具有一种本质上的对立性。作为常规，它在两个团体或组队间进行。当然，一次舞蹈、一场露天表演、一次演出大体上可以没有对手。此外，对立也不必指斗争和竞赛。一个四声部合唱、一组合唱、一段小步舞曲、音乐整体的声音、猫摇游戏 [the game of cat's cradle] ——人类学家对它们深感兴趣，因为这些在原始人中发展成了复杂的巫术体系——都是不

必带有竞争性的对立游戏的例子，虽然有时竞赛也会发生。一种自制的活动——比如一出戏剧片段或一阙音乐的表演——会因为争夺一份奖品突然转变为从安排到实施都是竞争性的，就像希腊戏剧的情形。

我们把紧张和不确定性列入游戏的一般特征。有一个问题始终存在："会成功吗？"即使在我们玩一些比较耐心的游戏时，像拼图游戏、离合诗、填字游戏、空竹等等，这个条件也得到遵从。对于结果的紧张和不确定性在游戏团体的对立因素真的变成竞争时就大大增加了。有时获胜的热情可能会抹去那种对游戏是适当的轻率。在这里出现了一个重大的区别。在纯机遇的游戏里，选手所感受到的压力能传到观众身上的微乎其微。就其本身来说，赌博游戏是文化研究的新奇课题，但是对于文化的发展，我们必须称之为徒劳无获的行为。它们是无益的，不能给人的生活或智力增加任何东西。当游戏转而要求专心、知识、技巧、勇气和力量时，情况就不同了。游戏越难，观看者感受到的压力越大。一场国际象棋的比赛可以使观众着迷，虽然它仍是无益于文化而且缺乏视觉上的吸引力。要是一场比赛看起来很美它的文化价值就很明显；不过这里美学价值对于文化并非必不可少的。身体上的、智力上的、道义上的和精神上的价值也同样可以使游戏上升到文化的层次。程度提高得越灵巧，这一个人或团体的强烈生命状态就越容易成为文明的一部分。宗教性的表演和欢乐的节日竞赛是两个循环不已的过程，文明和游戏都在其中逐步推进。

这时，曾在第一章里出现过的问题又冒出来了：我们有资格无保留地用游戏的概念来断言所有的竞赛吗？我们看到希腊人是怎样区分 αγων 和 παιδια 的，这可以在词源学的范围内得到

解释。由 παιδια 一词所唤起的孩子气的情感是如此生动，它不能被用于指称构成古希腊社会生活核心的严肃竞赛。另一方面，αγων 这个词则从一个完全不同的观点定义了竞赛。它的本义好像是“聚集”（比较 αroρα——“集市”——αγων 与之有关）。所以，作为一个术语它完全与游戏无关。然而，游戏和竞赛在本质上的一致性，首先体现在我们所看到的柏拉图用 παιγνιον 一词来指称考里提斯（τα τωμ Κουρητων ενοπλια παιγνια）的武装的宗教舞蹈，并用 παιδια 来指一般的宗教表演。大多数希腊竞赛居然以至死方休的斗争方式来解决，光凭这一点不足以把竞争和游戏分开，也不足以否认前者具有游戏特征。竞赛有游戏的一切正规性和大多数关键特征。荷兰和德国都有一个单词清楚地表明二者的一致性：分别是 *wedkamp* 和 *wettkampf*。它包含有游戏场所（拉丁文 *campus*）的意义和赌注的意义（*Wette*）。而且这个词还是该语言中“竞赛”的正规说法。我们可以再次提到《撒母耳记下》中的显著证据，书中两个组队间一场性命攸关的争斗仍然被叫做“游戏”，这个词是从笑话里转借而来的。我们看到，在无数希腊花瓶上描绘着配备武器的竞赛场面，演奏长笛的人陪伴在他们旁边。在奥林匹克运动会上也有到死方休的决斗。[1]在同乌特加达基人［Man of Utgardaloki］的竞赛中，由托尔［Thor］和他的伙伴们完成的强有力的 *tour de force*［角逐］被称为“游戏”——*leika*。由于所有这些原因，既然归纳出一个囊括二者的概念的企图遭到多少带有偶然性的失败，那么考虑希腊语中竞赛和游戏两个术语的巨大差别并不是过于鲁莽的。简言之，关于我们是否有权利把竞赛划归游戏范畴的问题，可以毫不迟疑地作出一个肯定的回答。

像所有其他游戏方式一样，竞赛也十分缺乏目的性。就是

说，它的发生和结束都归于行动本身，结局对比赛者的必然生活进程没有任何助益。一条关于结果的荷兰俗谚说："要紧的不是弹子球，却是游戏本身"，对之作了十分明确的阐述。客观地说，游戏的结果一点也不重要。一位去英国访问的波斯王被认为拒绝了享受赛马的乐趣，他说他知道得很清楚，哪匹马会比哪匹马跑得快。从他的角度他是完全正确的，他拒绝参加一种外国的游戏项目而宁可置身于外。一次游戏或比赛的结果——当然除去为钱财而玩的人——只是对那些身为游戏者或观众参加进去并且接受其规则的人才是有趣的，不论他们是个人的还是地区性的，还是作为广播听众与电视观众。他们已经选择做游戏的一伙。对他们来说，是牛津队赢还是剑桥队赢都无所谓。

"事情犹胜败未分"——游戏的本质便包含在这句短语当中。但这里的"事情"不是指游戏的形式上的结局，不是球在洞中的简单事实，却是指游戏成功结束的观念事实。成功给游戏者一种满足感，依情况不同，它可长可短。这种满足的愉悦感有赖于观众的在场，虽然并不是非如此不可。有人观看时，一个在耐力比赛中获胜的人会倍感高兴。选手能够对其他人吹嘘他的成功，这在所有的游戏中都非常重要。在这一点上，角逐者都属于同一种普遍类型，后面我们还要回过头来谈到这种自我满足感。

和游戏紧密相联的是胜利的概念。获胜，当然要假定一个合作者或者说对手，单人的游戏没有输赢，达到预定目标在这里不能被叫做获胜。

什么是胜利？什么是获胜？胜利意味着在游戏的结局中显示出自己的优越。然而，这种优越的标志很容易赋予获胜者一种各方面都很优越的假象。就这一点来说他赢得了比游戏更多

的东西。他赢得了尊敬，获得了荣誉，并且这种荣誉和尊敬立即为胜利者所属的人群带来了利益。于是我们抓住了游戏的另一个重要特征：胜利很容易从个人传达给集体。然而下列特征更为重要：竞争的天性并非首先是对权力的渴望和行使统治的意愿。最首要的是胜过他人，成为最出色的并因此荣耀。最终这个个人或集体权力是否增加的问题只占次要地位。最主要的事情是获胜了。最纯粹的例子就是象棋比赛，它的胜利没有任何可观的或令人愉悦的东西，证明了胜利本身即具魅力的事实。

我们“为”某事游戏或竞争，所抱持的目的首先而且最紧要的是为了胜利，但是胜利和许多分享它的方式联系在一起——比如，由密集的游行人群构成的凯旋庆典、掌声和欢呼。胜利的果实可能是荣誉、尊严和威望，当然通常还有多于荣誉的东西和获胜联系在一起。我们甚至可能在划分游戏的范围即边界的标示中看到。每场游戏都有赌注，它可以具有物质的价值或者象征的价值，但是都带有理念化色彩。它可能是一个金杯或一枚珠宝，或一位国王的女儿，或一个先令；可能是对手的生命或整个部落的幸福。它可以是一桩奖品或一件“gage”[抵押品]。这是一个意味深长的单词。从语源学和语义学来看，它和拉丁文 vadium（日耳曼语 Wette）有关，指的是一件作为挑战的物证被投入比赛场地的纯粹象征性的“抵押品”。它和“奖品”不尽相同，奖品意味着本身具有内在价值的物品，比如说一笔钱，甚至仅仅是一个月桂花冠。Prize、Price 和 Praise 三个词都或多或少地由拉丁文 *pretium* 一词派生而来，却朝着不同的方向发展，这一点是很奇怪的。*pretium* 一词最早出现于交易和估价的领域，被认作相抵的价值。在中世纪，*pretium justum* 或“公平价”的意思相当于现代的市场价。现在 *price* 这个词保

持了经济领域里的词义，*prize* 转入游戏和竞赛方面，*praise* 则独得了拉丁文 *laus* 一词的意义。几乎很难在语意上确切地区分出三个词的表达范围。看到 *wage* 一词从最初和 *gage* 一样指一场挑战的象征物变为和 *pretium* 相反的词也是同样奇怪的。它从游戏范畴转到经济范畴而成为工资、收入的同义词，我们不是为了薪水去游戏，而是为了它们去工作。最后，语源学上 gains [收获] 或 winnings [胜利品] 也跟它们没有任何关系，虽然在语意上这二者既附属于游戏，也附属于经济：选手得到胜利品，商人则制造它们。

我们可以说拉丁词根 *vad* 的所有派生词无不含有激情、机遇、勇敢的意味，不管是关于经济的还是游戏的活动。纯粹的贪婪既不参加交易也不参加游戏，它不去冒险。敢于面对挑战，承担风险，承受压力，这些是游戏精神的要素。压力增加游戏的重要性，并且更能使选手遗忘他只是在游戏。

希腊语中的奖品一词——αθλου——是由刚才讨论过的多产词根 *vad* 派生出来的。αθλου 又衍生出 αθλητηѕ，运动员。其中包融了竞赛、奋斗、锻炼、尽力而为、忍耐和受苦的概念。如果我们建立起这样一种观念：在原始社会大多数竞争运动真的是在痛苦挣扎，意思是他们要渡过精神上、肉体上的艰难历程；并且如果我们记起 αγων 和 αγωνια 两词之间的密切关系[后者最初只是竞赛的意思，但是后来表示“拚命的搏斗”和“恐惧”]，就可以看到从体育运动方面仍然进入到构成我们主题的严肃竞赛这一范畴。

竞赛不仅是“为了”某种目的，而且是“用”某种方式或手段来干的。人们争相要成为第一，靠力量或敏捷，靠知识或靠财富，靠神采出众，慷慨大方，靠贵族血统，或靠子孙众多。

他们用体力或臂力来比，或者比理智、比拳头，以奢侈的铺张陈列互相攀比，说大话，自吹自擂，用漫骂最后还用欺诈和诡计。照我们的想法，欺骗作为赢得一场比赛的手段会使之失去游戏的特色，整个地毁掉这场比赛。因为对于我们来说，游戏的要素就是坚守游戏规则——即公平竞争。然而在这一点上古代文化和民间传说都不置可否地把谎言交给我们的道德来判断。在兔子和刺猬的寓言里，花花公子的角色留给了做假的一方，他靠欺骗取胜。许多神话中的英雄也靠诡计取胜或倚仗了外来的帮助。珀罗普斯［Pelops］贿赂了俄诺玛俄斯［Oenomaus］的马车夫，才把蜡钉安到车轴里；伊阿宋［Jason］和忒修斯［Theseus］成功地通过了对他们的考验，靠的是美狄亚［Medea］和阿里阿德涅［Ariadne］。君特［Gunter］的胜利有赖于西格弗里德［Siegfride］。《摩呵婆罗多》中的柯拉瓦斯［Kauravas］在掷骰子时靠作弊取胜。弗莱雅［Freya］欺骗了沃坦［Wotan］才战胜了朗勾波德人［Langobards］。"《埃达》中的阿萨"［The Ases of Eddic］神话违背了他们对巨人所发的誓言。在所有这些例子里以欺骗胜过他人的行为已经成了竞赛的主题，它是一个新的游戏主题。[2]

游戏与严肃性之间的模糊界线在股票交易业务中对"玩"和"赌"两词的使用上得到有力的说明。赌博者在轮盘赌的赌桌上很情愿地承认他是在玩，而经济商不然。他会坚持说抱着侥幸心理炒卖股票涨落价是生活中严肃事业的一部分，至少是商业生活的一部分，并且还是社会的经济功能之一。两种情况下起作用的都是赢利的希望，但是对前者纯粹的幸运通常得到承认（所有的"盘算"都不灵了），后者的参预人却用他能预计未来市场趋势的幻想来欺骗自己。无论如何，二者在智力上的差别

是极其微小的。

在这种关联中，同样期待将来从赌注中直接涌现的获利的两种商业形式具有一致性，这其实无关紧要，所以不能肯定究竟是先得到游戏利益还是严肃的利益。到中世纪末，我们看到在热那亚和安特卫普出现了用对未来不测事件打赌作为人身保险的非经济性质的方式。又比如赌人们生还是死，赌生男孩还是生女孩，赌航海和朝圣的结果，赌各个大陆各地方及城市的战利品。[3]类似合同虽然已显示出纯商业性特征，仍然和其他一些非法的投机游戏一起被查理五世严加禁止。在选举新教皇时，也有像今天的赛马那样的投赌，[4]甚至在十七世纪，人身保险的交易也被称作“打赌”。

人类学已越来越清楚地表明古代的社会生活一般地怎样建立在社会本身的对抗和对立结构之上，怎样使得社区的整个心智世界与这种深刻的二重性相联系。我们到处都发现它的踪迹。部落被分成对立的两半，人类学家称之为“phratriai”[种群]，它被最严格的异族通婚划分开来。两组人群还被图腾进一步区分开。图腾这个术语已经由它所属的专门领域变成为被轻率使用的行话，对科学用语它倒是很方便的。一个人可以是乌鸦族或乌龟族的人，因而获得一个由乌鸦族或乌龟族所特有的责任、禁忌、风俗、祖先遗物构成的特定的完整体系。两个部落的相互关系包括比赛和竞争，但同时也有相互帮助和友好服务的表现。他们一同以一系列精确设计及谨慎执行的无休止的仪式来过部落的公共生活。使之分裂为两个半体的这种二重性延伸到他们的整个观念世界和想象世界。每一种动物，每一件事都被分成这边的或那边的，整个宇宙也由这种分类法构建起来。

和部落划分同时存在的还有性别的划分，象汉语中的阴阳概念同样表达出宇宙的二重性，女性和男性与阴阳各相对应。它们依靠相互替代与合作维持着生命的节奏。根据某些情况，作为哲学体系的这种性别的二重性被假定为是源于部落划分少年和少女的事实，他们在季节性的大节日聚会，轮流歌舞，以这种例行仪式相互求爱。

在这些节日上，部落中对立两半或两性间的竞赛精神完全表现为游戏。没有其他的伟大文化比古代中国更能清楚地说明这些种类繁多的欢乐竞赛所具有的巨大文明影响力，葛兰言[Marcel Granet]论述了这一点。他根据对中国礼仪歌曲的人类学解说和重建，科学地对中国文化的早期真实情况作出了准确细致和令人信服的描述。

他描述了典型的最早阶段的乡村家族的季节性节日庆典，人们举行为促成谷物成熟与多产而办的竞赛。众所周知这一观念来源于最原始的宗教仪式。每个仪式都已圆满完成，每个游戏或比赛都得以顺利进行，祭祀的每一举动都充满吉兆地完毕了，使古代人们相信整个社区所祈求的恩惠和福佑已经得到。祭祀或宗教舞蹈已经成功地实行，现在万事大吉，上天的力量站在我们一边，宇宙的秩序得到保障，社会的幸福已被允诺。当然，这种感觉不会被想象成是一系列理性推断的结果。它实在是一种生命感受，一种或多或少由心灵所表述的明确信仰所带来的满足感。

像葛兰言所说的那种在屋内庆祝的冬季节日，带有明显的戏剧化特征。在狂喜的兴奋状态下戴着面具跳模仿动物的舞蹈，还有狂喝滥饮、大吃一场、打赌、耍诡计和各种各样的 *tour de force* [角逐]。女人是被排斥在外的，但是这一节日的对立性质

仍被保持着。仪式的有效有赖于竞赛及常规性交替。人们分为主人一方和客人一方。如果其中一方代表阳，象征阳光、温暖和夏季，另一方就表示阴，包括月亮、寒冷、冬季。

然而，葛兰言的结论远远超越于这样一幅田园生活的图景，似乎一些分散的部落在单纯的大自然里过着抒情诗般的生活。随着在中国广袤区域内地区王国和酋长的兴起，在原始、单纯的单个家族或部落的二重对立性上，发展出了一个跨越多个家族与部落的竞赛群体系，但主要仍以节日及宗教性竞赛的方式来表现他们的文化生活。从部落内部及部落之间的古老的季节性竞赛中，产生了社会等级制度。勇士为其在宗教性竞赛中赢得的声望开创了统治中国如此之久的封建化过程。“竞争精神”，葛兰言说，“赋予人类社会或团体以生命，使他们在冬季节日上竞相歌舞，由此导致了产生国家政体和社会制度这一序列的开端。”[5]

即使我们不能毫不迟疑地接受葛兰言的全部观点，把中国后来的整个等级制度溯源于这些原始习俗，也必须承认他以非常精巧的方式证明了在中国的文明发展中竞争原则所起作用比古希腊意义还大，而且在中国最为关键的游戏特征也比希腊呈现得更为清晰。因为在中国古代，每一举动都采取仪式化竞赛的形式，过河、爬山、砍树或采花。一个典型的关于建立王国的中国传说讲道：那位英雄王子以伟力或惊人壮举的异象证明征服了他的对手，并因此显现出他的无上优越。作为常规，竞赛结束于被征服团体的死亡。

对我们来说，最关键的一点是，所有这些竞赛，甚至那被奇异地描绘成至死方休的巨人般的搏斗的部分，其特性仍然属于游戏范围之内。只要我们拿中国传统中神话的即英雄式的竞

赛和至今仍在世界各地表演的季节性竞赛（即春秋节日时青年男女之间的歌舞竞赛）作一比较，这一点就看得特别明显。葛兰言在处理中国古代《诗经》中的爱情歌曲时，提到了越南北方、西藏和日本的类似节日。一位越南的学者那古英 [Nguyen van Huyen] 以越南为例探讨了这一主题，这些风俗在当地近期还很盛行，他写了一篇法文论文精彩地加以描述。[6]在这里我们发现自己身处于游戏范围的核心：对歌、舞会比赛、求爱、提问比赛、猜谜、智趣游戏 [*jeux d'esprit*]，都是两性之间生动的竞赛形式。歌曲本身是典型的有复杂规则的游戏的产物，不断变换的词语重复，问题和答案。任何希望能对游戏与文化的关联给出一个引人注目的说明的人，都不能不读读那古英这本例证丰富的书。

所有这些竞赛形式一再显示出其与宗教仪式的关联，它归因于这样一种坚定的信仰：这些活动对于季节的平安运转、谷物的成熟和全年的丰收并非是可有可无的。

如果一场表演式竞赛的结果被视为可以影响到自然的进程，那么自然藉以达到目的的竞赛究竟是哪一种就无关紧要了，有价值的是胜利本身。每一次胜利代表着即实现着善的力量战胜恶的力量，同时体现为群体的得救。胜利不仅象征得救，而且由此显出它的效力。于是情况成了这样：纯机遇的比赛也像由力量、技巧或才智起决定作用的比赛一样产生出仁慈的结果。幸运具有一种神圣的意义，骰子的撒落可以指示和决定神的工作，通过它能够像其他竞赛方式一样有效地改变上帝的意志。事实上，我们可以进一步说，对人类的意识来说，幸运和命运的观念似乎与宗教领域十分接近。为了领会这些精神上的联想，我们现代人只好去思索这类从小就惯以不信任态度对待的无价值

的预言，一个半点也不迷信的心智健全的成年人有时却会无意发现自己正做此联想。通常我们并不太重视它们。这种毫无意义的东西很少在文学作品中发现，但是我可以向你举出托尔斯泰的《复活》中的一个例子，其中一位法官走进法庭时悄悄地对自己说："如果我到座位上走过的步子是个双数，今天就不会胃疼了。"

对于很多民族，掷骰子构成了他们宗教经验的一部分。[7]社会的对立结构有时表现为他们游戏板或骰子上的两种不同颜色。梵语的 *dyutam* 一词混合着打仗和掷骰子的意思。在骰子和箭之间存在着非常引人注目的关联。[8]在《摩诃婆罗多》里世界本身即被设想为一场湿婆同他的皇后所玩的骰子游戏[9]。季节，*rtu*，被说成是六个玩金银骰子的人。日尔曼神话也说到一场众神在游戏板上玩的比赛：当世界被制定时，众神聚集一处玩骰子，而当世界毁灭之后再生时，返老还童的阿萨［Ases］将会找到他们原来的金游戏板。[10]

《摩诃婆罗多》的主要行动决定于尤喜斯提那王［king Yudhistira］和柯拉瓦斯［kauravas］玩的骰子游戏。黑尔德［G. J. Held］从以下的研究里得出了人种学的推断。我们最感兴趣的一点是，游戏在何处进行。通常它是划在地上的一个简单的圆圈，*dyutamandalam*，它有点魔幻的意味，防止各种欺诈手段，选手们在履行完所有义务之前不许离开它。[11]但有时候，会特别为比赛临时建起一个大厅，这个大厅即成圣地。摩诃婆罗多花了很长一段时间来建立萨伯哈［*sabha*］这个游戏大厅，在这里潘达瓦斯［Pandavas］将同他们的对手遭遇。

所以投机的比赛也有其严肃的一面。它们属于宗教仪式，塔西陀看到日耳曼人以审慎的、一本正经的态度像做一件严肃工

作一样掷骰子而感到惊讶是错误的。但是当黑尔德从掷骰子的宗教意义中得出结论说古代文化中的比赛不能被称为“游戏”时，[12]我要坚决地否定这一观点。正相反，恰恰是掷骰子的游戏特征使它在宗教仪式中占有重要地位。

自从人种学因对英属哥伦比亚的某些印第安部落的奇风异俗进行详尽描述而日益丰富、扎实起来，古代社会文化生活的竞争性基础便渐渐为人所知，现在通常称之为“波特来奇”[*Potlatch*]。[13]其最典型的形式是卡瓦吉特人的一种极隆重的节日，节日上两组人以隆重的铺张和礼仪用一个巨大的秤向对方赠送礼品以显示其富有。捐赠者所能期望的唯一回馈就是，接受者也负上了在一定时期内举办类似答谢宴会的职责，并且要尽可能超过前面这次。这种奇怪的捐赠宴会支配着用以确认该部落的整个团体生活：他们的宗教仪式，他们的法律，他们的艺术。任何重要事件将成为举办“波特来奇”的时机——出生、死亡、婚礼、成年式、纹身、修建坟墓等等。一位酋长建好一座房子或立起一根图腾柱时便会举办“波特来奇”。在“波特来奇”上各个家庭或家族处于最佳状态，唱着他们的宗教歌曲，展示他们的面具，同时由巫医夸示他们因家神而拥有的财富。但最主要的事是分发礼物。举办节日的一方把整个家族的财产挥霍殆尽。然而，因为参加这样的节日，另外的家族也惹上了举办一次更大规模的“波特来奇”的责任。这一切的结果就是该部落的财产以危险的方式流散到那些“合格者”家庭中去。可以设想，最原始的“波特来奇”始终发生在两个种群之间。

在“波特来奇”上，一个人不仅以送礼物这种慷慨的挥霍来证明他的优越，而且更引人注目的是，大规模地毁损他的财产仅仅为了显示他对它们毫不在意。这种毁损也是以戏剧化的

宗教仪式进行的，并伴随着傲慢的挑战。行动往往采取竞赛的形式：如果一个酋长打破一个铜壶，或烧掉一堆毯子，击碎一条独木舟，他的对手就有责任毁掉至少与此一样多的东西，可能的话甚至更多。他会轻蔑地把陶器碎片送给他的对手或者把它当作荣誉的标志来展览。这种习俗和卡瓦吉特人的近族特林吉特人［Tlinkit］相关，如果一位酋长想要侮辱对手就杀死他自己的一些奴隶，那么对方为了替自己复仇，不得不杀掉更多奴隶。[14]

这种把毁坏自己物品的愚行作为高潮的无限度的慷慨，在世界各地都多少可以找到它的踪迹。马塞尔·毛斯［Marcel Mauss］指出在美拉尼西亚也有完全一样的风俗，在他的《论馈赠》［*Essai sur le don*］一书中，他找到了希腊、罗马和古代日尔曼文化中类似风俗的痕迹。葛兰言则有古代中国传统中捐赠和毁物比赛的证据。[15]在前伊斯兰的异教阿拉伯，这些事情有一个特别的名称，证明它们是作为一种正规习俗存在的。它们被称为*mu'aqara*，即动词*aqara*的第三态的名词化形式，古老词典对人类学背景毫无所知，它给出的定义是："以砍去骆驼四肢的方式争夺荣耀"。[16]毛斯简洁地总结了黑尔德的主题："《摩诃婆罗多》是巨型'波特来奇'的故事。"

"波特来奇"以及与之关联的一切都取决于胜利，取决于成为优越者，取决于荣耀、声望，而且最后地、却并非是最低限度地取决于复仇。通常，即使只有一个人是宴会举办者，也存在着为敌视情绪和友谊联盟的精神所约束的两个对立团体。为了理解这种矛盾态度，我们必须认清"波特来奇"的本质特征就是获胜。对立的团体并不是为了财富和权势的竞争而纯然是为了炫耀其优胜时的那份得意——一句话，为了荣耀。在博厄

斯所描述的一位马玛勒卡拉[Mamalekala]酋长的婚礼上，[17]客人一方宣称已准备好应付这场争斗，就是指婚礼结束时未来岳父给新娘赠送陪嫁的礼仪。“波特来奇”的记录中也有争斗的事件，有考验和牺牲的成分。伴随着应答轮唱和戴面具舞蹈的宗教仪式一直保持着它的肃穆气氛。仪式是非常严格的，最细微的差错也会使整个行动无效。笑和咳嗽被威胁要处以最严厉的处罚。

产生这种礼仪的精神世界是荣誉、铺张的排场，张扬自夸和挑战。表演者置身于侠义精神和英雄主义的王国中，其中显赫的声名、盾形纹徽和辉煌家系占有重要地位。这不是埋头苦干和谨小慎微的寻常世界，对所占优势斤斤计较或只求获取战利品。在这里真正的渴望转向谋求对团体的赞誉、更高的社会地位以及优越的标志。特林吉特人的两大种群之间的相互关系与责任以一个意为“表示尊敬”的单词来体现。这些关系不断转化为交替服务和交换礼物的切实行动。

就我所知，人类学主要在魔法和神话概念中寻找对“波特来奇”的解释。洛克尔[G. W. Locker]在他的《卡瓦吉特宗教中的大蛇》[*The Serpent in Kwakiutl Religion*, Leyden, 1932]一书中举出了一个极好的例证。

毫无疑问，“波特来奇”和奉行这一习俗的部落的宗教偏见之间有密切的关系。所有关于与鬼魂交往，成年式和区分人类与动物的典型观念，都在“波特来奇”中不断地展现出来。但那不能阻止我们把它理解为一种和任何确定宗教体系并无关联的社会学现象。我们只能设想自己进入一个完全由原始冲动力和推动力所支配的社会。这种冲动和推动力在较文明阶段则是少年时代所特有的。这样一个社会会为集体荣誉、对财富和慷

慨的羡慕、信任和友谊等人类的事情最大程度地激动起来，它会特别注重挑战、打赌和各种各样的勇敢行为、竞赛、历险和持续地美化自己对财物表现出的刻意的漠不关心。简言之，“波特来奇”精神与青春期的思想感情非常接近。撇开它与真相的关系不管，作为宗教表演严格组织起来的“波特来奇”，这一捐赠和毁坏自己财产的竞赛从心理学角度是很容易理解的，这就是为何这种并不基于某处特定宗教体系的事例具有特别的重要性。比如，莫尼尔［R. Maunier］多年前在埃及报纸的报道中描述的一例。两位吉普赛人发生了争吵。为了解决争端他们郑重其事地把全部落叫到一起，开始轮流杀死自己的绵羊，然后又烧掉他们所有的钞票。最后，其中一个看他快要输了，就立刻卖掉了六头驴，以求无论如何要成为争斗的胜利者。当他回家去牵驴时他的妻子反对把驴卖掉，于是他扎伤了她。[18]很明显在这个悲惨事件中我们所涉及的同一种情绪的自然暴发的情况很不相同。这显然是一种具有自己名称的正式风俗。莫尼尔把它叫做 *vantardise*；而且对我来说，它和上述前伊斯兰的 *mu'aqara* 有着极密切的关系。没有理由要为之寻找一个特定的宗教基础。

所有这些与“波特来奇”有关的奇怪习俗中的潜在原则，我看就是单纯的竞争天性。他们必须首先被看做是人类的争斗需求的激烈表达方式。一旦以上说法被认为属实，我们就可以把它们称为严格意义上的“游戏”——严肃的游戏，重大的和致命的游戏，流血的游戏，神圣的游戏，但虽然如此，游戏在古代社会却使个体的和集体的人格提升到一个更高的高度。毛斯和戴维［Davy］很早以前就指出了“波特来奇”中的游戏特征，尽管是从一个大不相同的角度。“Le potlach”毛斯说，“est en

effect un jen et une preuve."["波特来奇是一种游戏和标榜"]戴维从法学家的角度涉及到这个问题，只把它展示为一种产生法律的风俗，他把有此风俗的社区比作巨大的赌场，在赌场上打赌和挑战的结果是名声树立起来，而整体的财富不断转手。因此，当黑尔德作结论说掷骰子和原始的象棋游戏并非真正的纯机遇游戏，因为它们属于宗教领域并且是"波特来奇"原则的一种表现，我倾向于把他的论据反过来理解，而称它们之属于宗教领域恰是因为它们是真正的游戏。

李维抱怨 *Ludi publici* [民众竞比] 的奢侈挥霍是堕入疯狂的竞争，[19]克莉奥佩特拉[Cleopatra]把她的珍珠溶解在醋里而比马可·安东尼略胜一筹，勃艮第的菲利 [Philip of Burgundy] 以他自己在里勒 [Lille] 的盛宴来表示对他的贵族所举行的一系列宴会的嘉奖，这时 *voeux du faisan*，或者我们称之为"学生"，可以以典礼的名义随心所欲地粉碎那些玻璃器皿。如果你同意，所有这些事例都以适合于它们各自时代及文明的方式表现出真正的"波特来奇"精神。或者，避免制造这种隐语式的词，把"波特来奇"正确地视为人类基本需求的高度发展的明确形式，这一需求我把它叫做为荣誉而游戏。象"波特来奇"这样一个专门化的术语，一旦被接纳为科学用语，就很容易变成使一篇文章被最终下定论归档的标签。

遍及全世界的赠送仪式的游戏性质，自从马林诺夫斯基在他充满技巧的《西太平洋的船民》[*Argonauts of the Western Pacific*] 一书中对他在特格伯伦群岛 [Trobriand Islanders] 及其邻近的美拉尼西亚人中观察到的所谓"库拉"体系作出生动而极为详尽的描述时变得特别清晰。"库拉" [Kula] 是一种在固定时间从新圭那亚 [New Guinea] 东部的一群岛上居民处出

发并分头向两个相反方向前进的仪礼性的旅行。它的目的在于相互关联的不同部落互相交换某些特定物品，它们是没有经济价值的，也不是生活必需品或有用的工具，反而是珍奇的和不好的饰品得到高度的称赏。这些饰品是红色的项链，白色的手镯和贝壳。其中许多都有自己的名字，就像西方历史上的那些著名珠宝一样。在"库拉"中，它们被一个又一个团体短暂地拥有，然后便必须在一段特定时期内传到"库拉"链的最后一环。这种东西具有宗教价值，拥有魔法的力量，并且每件都有一段关于它是怎样赢得的历史，等等。其中的一些非常珍贵，以至当它们进入礼物圈时，竟引起一阵轰动。[20]整个过程伴随着各种各样点缀着节日和魔法的繁琐形式，处在充满责任感与相互信任的气氛之中。全是殷勤的款待，在仪式的最后每个人都觉得自己最充分地分享了荣誉和骄傲，远行本身是一场险象环生的历险，与部落休戚相关的整个文化宝库都和"库拉"有关，它包括他们的富有装饰意味的独木舟雕刻，他们的诗歌，他们的荣誉代码和行为方式。有些很有用的物品的交易也使自己跟"库拉"远行攀上关系，但只是偶然情况。一个古代社区不会在任何其他地方可能表现出比这些美拉尼西亚的巴布亚人[Papuans]更纯粹的贵族化游戏的轮廓，竞争性表现为一种如此纯粹的形式，以致于几乎胜过了所有较文明人群的类似风俗。在这种宗教仪式的根蒂之处，我们确切无疑地认出了人类对生活在美当中的不灭需求。这种在游戏中保存的需求永远不能被彻底满足。

从童年时代的生活一直到有很高成就的文明，其中最强的力求完美的推动力之一，包括个人的和社会的，就是因其杰出

被称赞和得到荣誉的欲望。每个人在称赞别人时即是称赞自己，我们想要因自己的完善品质得到荣誉。我们需要那种已把事情做得很成功的满足感。把事情做好意思是做得比他人更好。为了表现杰出，人们必须证明他的优秀；为了当之无愧地接受褒奖，必须证明出自己的优点。竞赛就是用来给出优越性的证明，这一点在古代社会特别真实。

在古代，使得人和荣誉相称的完善品质当然不是抽象的道义上的完美，那种由最高的天国权力所规定的戒律来衡量的德行。这里完善品质的概念，正像德语中相应一词显现出来的，仍然具有流行的含义，与一事物的特殊性质有关。德语中的 *Tugend*（荷兰语中的 *deugd*）和动词 *taugen*（*deugen*）直接相关，意思是适合于某事或倾向于某事，在共同类中是真正的代表。希腊语 *αρετη* 和中古高地德语 *tugende* 的意思也是如此。每件事物都有它独特的品质，它这一类的标准。[21]一匹马、一只狗、眼睛、斧子、弓——每一样都有它们的完善品质。力量和健康是身体的品质，智慧和聪敏是头脑的品质。从语源学上 *αρετη* 与 *αριστος* 有关：最好的，最出色的。[22]

一个男子的完善品质由一系列使他适于战斗和指挥的个性构成。其中慷慨大方、智慧和公正占有很高的地位。对很多民族来说，品质一词来自男子气概或雄劲的观念，这是很自然的，比如拉丁文 *virtus*，在很长时期内保留着勇气的意思，直到基督教思想真正占有统治地位为止。同样的事实是，阿拉伯语的 *muru'a* 象希腊语 *αρετη* 一样包含着力量、英勇、财富、权利、手腕高明、正直、文雅、举止得当、宽宏大量、慷慨大方和品行端正这一切意思。在每一个健全的古代社会中，不管是希腊、阿拉伯、日本还是中世纪基督教国家，从武士与贵族的部落生活

基础上都会发展出一种武士精神和侠义举止。这种雄健品质的理想将始终与此有关：坚信荣誉要想站得住脚就必须得到公开承认，需要的话还要令人信服地加以辩解。甚至亚里士多德也把荣誉叫做“品行的奖章”。[23]他的思想当然远远高于古代文化的一般水平。他不把荣誉称为品行的目标或基础，而称为它的自然尺度。“人们渴望荣誉”，他说，“以求使自己相信自身的价值，即他们具有完善的品质。他们急切渴望被有判断力的人们授予荣誉，并且有体现他们真正价值的德行”。[24]

因此，德行、荣誉、贵族气和荣耀从竞争的领域中开始，即是游戏的领域。年轻的贵族武士的生命是一个持续不断的品行操练并不断为他的地位荣誉而奋斗的过程，这种观念在众所周知的荷马诗行中表达得很完美：αιεν αριστευειν χαι υρειροχον εμμεναι αλλων（始终做最好的，胜过他人）。于是这部史诗的引人入胜之处不在于战争中的辉煌业绩，而在于各位英雄的αριστεια。

贵族化生活的训练导致国家生活和为国家生活的训练。这儿αρετη一词也不完全是伦理的，它还表示最重要的是因 *polis* 中的任务而成为合格公民，并且它最初的含义——以竞赛方式来锻炼——仍然占有极大的重要性。

贵族气建立在品质的基础之上，这一点从二者概念的起始到它们的演变都一直暗含着，只是品质的意义随着文明的进展而改变。渐渐地品质的概念获得了另一个内容，它上升到伦理的和宗教的层次。贵族，从前只是以勇敢和证实其荣誉作为品质的最高理想，现在，如果他们想要无愧于他们的任务和他们自己，就必须使那些更高的伦理及宗教标准进入武士精神的理想以丰富它（这种尝试数不胜数），或者使自己满足于以摆阔、

壮观场面和宫廷仪礼的方式虚饰其高雅生活和无瑕荣誉的表面情况。这一时时出现的游戏因素，最初是塑造其文化的真实因素，现在已变成仅是展示和夸耀。

贵族用表现力量的壮举、技巧、勇气、聪敏、智慧、富有和慷慨来夸示他们的完善品质。即使缺乏这些，他还可以通过辞章的比赛取胜，就是说，他可以自己称颂他所希望有的胜过对手的品质，或者让诗人和预言者来称颂他。这种吹嘘自己品质的做法作为竞赛的一种形式，非常自然地演变为傲视对手，它反过来本身又变为一种竞赛。在绝大多数的不同文明里，这种自吹自擂和嘲弄对方所占分量之大是惊人的。它们的游戏特征无可质疑：我们只能去想想小男孩的行为以限定这种作为游戏方式的漫骂的意义。同样，我们必须仔细地区分开正规的吹牛与嘲弄比赛同那种通常会展开或伴随一场武力争斗的自发的逞能，虽然要划出这条界线很不容易。根据中国的文献，激烈的长期的争执是自夸、侮辱：利他和恭维的混乱组合。与其说它是武装的战斗，不如说它是一种道德武器的竞赛，被冒犯的荣誉的冲突。[25]各种各样的行动，其中一些有着最奇异的性质，都有标志出冒犯或伤害他们的人的耻辱或荣誉的专门意义。于是，罗马历史开端时瑞慕斯［Remus］跃过罗慕路斯［Romulus］的城墙时的轻蔑姿态对于中国的军事传统来说是一项必须应付的挑战。它的另一说法是这位勇士骑着马一直走到敌人的大门口，并平静地用他的鞭子数着木板。[26]在同一传统中缪克斯［Meaux］的公民在围攻者已经发射加农炮之后站在墙上掸着他们帽子上的灰尘。处理到战争中的竞争因素或者甚至可以说游戏因素，我们不得不又回到老话题上，这时使我们感兴趣的是

常规“joute de jactance”[吹牛比赛]。

几乎无须说明，这些事例和“波特来奇”密切相关。构成吹牛比赛和财富比赛（或者我们可以称为挥霍比赛）的中介点的，正在以下马林诺夫斯基所描述的内容当中。他说，食品储蓄棚在特洛伯伦群岛人中除了实用价值以外，还被作为夸耀财富的方式。山药棚的建造可以让人从外面计算它的容量，并从屋梁的宽缝间对果实的数量作出一个准确的估计。最好的果实放得最显眼，而特别好的样品被衬托出来，用颜料装饰着挂在山药仓的外面。在村里，社会地位高的酋长住在哪儿，那儿的老百姓就必须用椰树叶把他的山药仓盖起来，以免跟他竞争。[27]我们在中国关于暴君夏桀的传说里发现这种风俗的回响，他下令造了可以驰骋马车的肉林和可以在其中划船的酒池。[28]

就像在中国，争夺荣誉的比赛也可以采取转化了的形式：进行礼貌的比赛。它的专门词汇——*jang*［“降”］的字面意思是“向另一个人屈服”，于是一方以优越的态度挫败他的敌手，驱使他或给他优先权。这种礼貌的比赛也许没有别的地方比中国更正规化，但也到处可见，[29]我们可以称之为一种转化了的自夸比赛，既然这种向别人表现斯文的理由乃是基于对自己荣誉的强烈关心。

猛烈抨击与辱骂的正式比赛在前伊斯兰的阿拉伯广泛流行，它们与毁坏财产比赛（即“波特来奇”）的一个显著特征的联系是非常引人注目的。我们已经提到名为 *mu'aqara* 的风俗，竞赛的双方砍断他们骆驼的脚筋。*mu'aqara* 的第三态动词词根有伤害、残害的意思。现在在 *mu'aqara* 的词义中，我们还发现了：“Conviciis et dictis satyricis certavit cum aliquo”——与痛

骂和侮辱性话语作战；它使我们想起埃及吉普赛人叫做 *vantardise* 的破坏比赛。但是除了 *mu'aqara* 这个词，前伊斯兰的阿拉伯人还有两个专门指漫骂比赛及有关形式的词，即 *munafara* 和 *mufakhara*。很容易看出这三个词都是以同一种方式形成的，它们是从所谓的动词第三态派生动词转化成的名词，这可能是整件事里最有趣的特征。因为阿拉伯语具有一种特殊的动词转化形式；它能给任何词根加上竞赛或胜过某人的意思。我几乎要把它叫做词根的一种动词最高级。另外从第三态派生出来的所谓第六态表达了互惠行为的概念。于是词根 *hasaba*——计算、列举，变成 *muhāsaba*，好名声的竞赛；词根 *kathara*——数量上占优势，变成 *mukāthara*，数目上的竞赛。但是回到我们的关键点：*mufakhara* 来自意为吹牛的词根，而 *munafara* 来自“打败”和“击溃”的意思。

荣誉、德行、赞颂和荣耀在阿拉伯语中语意上关系很近，就像希腊语中环绕着 *αρετη* 的相应概念。[30]对于阿拉伯人其中心概念是 *'ird*，假如我们给它一个特别明确的意思，最好译作荣誉。贵族生活的最高要求是保护你的荣誉使之纯洁无瑕。另一方面，你的敌人被假定激动不已地要用侮辱损害和摧毁你的荣誉。在这儿也象希腊一样，任何体能的社会的或精神上的优异构成了荣誉和荣耀的基础，故此是完善品质的要素。阿拉伯人以他的胜利和勇气为荣，他把家族或子孙人口众多、他的慷慨大方，他的权威、力量、眼力或他美丽的头发过分地视为骄傲，所有这些形成了他的 *'izz*，*'izza*，等等，即他比别人优异、卓越，那么他的权威和声望也同样如此。

辱骂和嘲笑你的对手，这和你对自己完美品质的赞美一同以特别的狂热进行着，通常被称为 *hidja'*。争夺荣誉的比赛——

mufākhara，过去常常在固定时间比如年度集会时或朝圣旅行之后举行，可以是整个部落和家族参赛，也可以只是个人。无论何时两队人马一旦碰巧相遇就展开荣誉比赛的进程。每个队都有一位正式的发言人 *sha'ir*——诗人或演说家，他扮演着一个重要角色。这种风俗具有清晰的宗教特征，它有助于使有力地维系前伊斯兰阿拉伯文化的紧密团结的社会张力得以保持活跃。但是伊斯兰教一开始就反对这种古代习俗，给予它一种新的宗教倾向，或把它限制为宫廷的比赛。在异教时期，*mufākhara* 常常以谋杀和部落战争告终。

munāfara 最初是一种竞赛形式，两个团体在一位法官或仲裁人面前争论各自对荣誉的声明。它从中派生而来的动词有决定和判断的含义。立一个桩子，或者说固定一个讨论的主题，比如说谁是贵族后裔？——奖金是一百匹骆驼。[31]就像在诉讼案件里一样，为使事情令人印象更加深刻，两群人轮流起立和坐下，每组都有发誓诚实的证人来支持。后来，在伊斯兰教时期，判决常常被执行：好诉讼的双方被看成两个渴望不幸的傻瓜遭到嘲笑。有时，*munāfara* 以押韵诗的方式举行。为了表达的目的组成俱乐部，首先是 *mufākhara*（荣誉的比赛），其次是 *munākhara*（相互诋毁），它们常常用剑来结束。[32]

希腊传统中有着不可胜数的典礼式和节日式的嘲笑比赛。某些人认为 *iambos* 一词最初有嘲弄的意思，特别是指大众幽默短剧和构成得墨忒耳［Demeter］与狄俄倪索斯宴会一部分的粗鄙歌曲。阿尔基罗库斯［Archilochus］的辛辣讽刺大概也源于这种公众漫骂之中。所以，从具有宗教性质的远古风俗开始，抑扬格诗歌就成了公众批评的工具。更早些时候，在得墨忒耳和阿波罗的宴会上，男人和女人们一再喊唱相互嘲弄的歌曲，这

可能是抨击女性的文学主题的兴起。

古代日尔曼人的传说，也提供了古代谩骂比赛的一点踪迹。关于盖比迪亚 [Gepidæ] 朝廷的“阿尔伯因”[Alboin] 的故事，显然是由保卢斯·迪亚康乌斯 [Paulus Diaconus] 从古代史诗中发掘出来的。[33]郎勾波德的酋长们被邀请去参加盖比迪亚王吐黑辛德 [Turisind] 的王室宴会。当国王开始哀悼他的在同郎勾波德人作战中被杀的儿子吐里蒙德 [Turismond] 时，他的另一个儿子站起来，开始用嘲讽来激怒郎勾波德人（*iniuriis lacessere coepit*），他把他们叫做白脚的母马，并说他们令人厌恶。一位郎勾波德人立刻回答说：“去一趟阿斯菲尔德 [Asfeld] 的田野，你就会知道那些母马多么勇敢，能让你们的士兵焦虑不安，而你的兄弟的骨骸却像一匹老马的骨头一样散落在草丛里。”国王制止了两个人将要发生的斗殴，于是“他们使宴会有了一个愉快的结尾”（*laetis animis convivium peragunt*），最后这段话清楚地揭示出争吵的游戏特征。毫无疑问这是一次典型的漫骂比赛。古挪威文学里有一种称为 *mannijafnadr*（即人的较量）的特殊形式。它是 7 月节的一部分，也是誓言约束下的竞赛。奥瓦·奥德 [Orvar Odd] 的传说给出了一个详细的例子。奥瓦·奥德隐姓埋名地呆在一位外国国王的朝廷里，他用自己的头做赌注打了一个赌，要在喝酒时击败两个国王手下的人。每用角制酒杯向他的对手敬一次酒，他就夸耀一番他在战争中的勇敢功业，而他身处战斗中时，他的对手却和女人们坐在炉边，耻辱地躲在和平之中。[34]有时，两位国王会力图用吹嘘的话胜过对方，一首《埃达》歌——“哈巴斯罗加德”[*Harbardslojod*] 涉及到托尔和奥丁 [Thor and Odin] 之间的类似比赛，[35]关于这种类型，我们还必须加上罗基和阿萨

在一场狂饮中的辩论。[36]所有这些竞赛的宗教性质被这一事实的简短陈述揭示出来：举行圣诞欢宴和辩论的大厅是一个“伟大的和平之地”（*grιaastadr mikill*），而且在其中任何人都不许对他人施加暴力，不管那人说了些什么。即使这些事例是以描绘遥远过去为主题的文学追述，它们拘泥于仪式的背景是太明显了，不可能混同于一次后来的诗作虚构。古埃斯［Old Erse］关于麦克卡奥［MacDatho］的猪的传说和布瑞克伦德［Bricreud］的宴会都有着相似的对人的比较。德·怀斯［De Vries］毫不怀疑“曼加弗纳尔”［*Mannȷafnadr*］的宗教起源[37]。这种大骂所占分量之重在哈拉德·戈姆森［Harald Gormsson］的例子里得到了清楚的显示，他因为一句讥讽之言就想发动一场对冰岛严惩的远征。

在同名的传说中，当贝奥武甫呆在丹麦王的朝廷里时，受到安弗德［Unferd］以嘲讽和重数他从前功业而发出的挑战。古日尔曼语有一个专门的词指这种相互自夸和咒骂的仪式，它可能是一场和竞赛相关的武装战斗的前奏，或只是宴会上娱乐的一部分。他们称之为 *gelp*，*gelpan* 这个名词，在古英语中意指荣耀、不必要的炫耀、傲慢等等，在中古高地德语中指喧哗、嘲笑、轻蔑。英语字典仍然把称赞、表扬列为“yelp”的过时的词义，现在减至仅仅指狗吠叫，此外作名词意为“自负”。[38]

古代法语里有和 *gelp*、*gelpan* 相近的对应词 *gab*，*gaber*，起源难以确定。*gab* 的意思是嘲笑和愚弄，特别是作为一场战斗的前奏和宴会的一部分。*gaber* 则被认为是一门艺术。在查理曼大帝和他的十二位勇士拜访君斯坦丁堡的皇帝时，他们找到饭后准备好的十二条长椅，在那上面，由查理曼建议他们举行了一次睡前的 *gaber*。他自己开了头，然后是罗兰，他很情愿地接受

这个次序，说："如果雨果［Hugo］王把他的号角借给我，我就要站在镇子外面使劲地吹它，吹得大门脱开铰链飞出去。如果国王攻击我，我要让他转得貂皮斗篷都找不着，胡子都着火。"[39]

乔弗·盖马［Geoffroi Gaimar］关于英格兰威廉·路弗斯［William Rufus］王的韵文编年史揭示出他也有一场和瓦尔特·泰伦［Walter Tyrel］进行的同样的张扬自夸，不久后者在新森林的一次致命射击结果了国王的性命。[40]后来，在中世纪时期，这种自夸和嘲笑的风俗好像日渐减少而成为预言者们的竞赛事件。他们赞美他们首领完成的壮举，赞美他们的世系有时还嘲笑妇女。大体上，预言者是被轻视的部落，一群吹牛的乌合之众和流浪汉。[41]十六世纪还把*gaber*看做一种社会娱乐，自始至终从根本上排除了它的宗教根源。据说安茹［Anjou］公爵发现《高卢的阿玛迪斯》［*Amadis de Gaule*］里提到这个游戏，决定和他的朝臣们做此游戏。但是布西·德·昂波伊斯［Bussy d'Amboise］勉强才答应公爵。于是制定了一项规则，所有的团体应该平等，并且什么话都不要加以恶意理解（正像在阿基尔［Aegir］的大厅里罗基开始一场漫骂比赛一样）。然而公爵的*gab*-聚会变成了一场卑劣阴谋，由此背信弃义的安茹造成了布西的垮台。[42]

竞赛作为社会生活的主要因素之一，在我们脑中总是和古希腊文明的观念联系在一起。在社会学和人类学还没有意识到通常情况中竞争因素的特殊重要性之前，雅各布·布克哈特创造了"agonal"［好胜］一词，把它的涵义描述成古希腊文化的重要特征之一。然而布克哈特还没有能够察觉到这一现象的遍

及世界的广泛社会学背景。他认为竞争习惯是希腊特有的，而且它的范围限于希腊历史的特定时期。据他所说，已知的希腊历史的最早类型是“英雄式”的人，随后是“集群的”[colonial] 或“好胜的”人，随后这种人又被依次淘汰，代以公元前五世纪人，前四世纪人（没有特定的名称）和最后亚历山大以后的“古希腊人”。[43]那么“殖民的”和“竞争的”时期就是公元前六世纪，那个古希腊扩张和国家竞赛的世纪。他所谓的“竞争性”就是“其他民族从未有所知的一种冲动”。[44]

只能认为布克哈特的观点受到古典语文学的局限。他的巨著，死后出版的《希腊文化史》[*Griechische Kulturgeschichte*]，是一系列八十年代在巴塞尔大学发布的演讲，在任何一种普通社会学对所有人种学和人类学资料加以体会之前，他的思想已经粗具雏形，而事实上，大多数资料只是在那以后才为人所知。然而，布克哈特的观点甚至在今天还得到不止一位学者的坚守，这是相当令人不安的。[45]维克多·艾亨博格 [Victor Ehrenberg]仍然把竞争原则看作是希腊特有的。“对于远东”，他说，“它始终是外来的和格格不入的”；“我们在圣经里寻找竞争比赛的证据结果毫无收获。”[46]在上述内容里我们已屡次提到远东，提到印度的《摩诃婆罗多》和土著的世界，因此我们无须浪费时间在此驳斥这样的断言。而且恰恰是《旧约》提供了关于竞争因素和游戏之间联系的最具说服力的例证。布克哈特承认原始人和野蛮人举行比赛，但他很少给予重视。[47]艾亨博格勉强确认竞争原则是人类普遍具有的，但同时他又把它称为“历史上无趣味和无意义的”！为宗教目的或魔法目的举办的竞赛他完全置之不理，并且攻击那些他叫做“用民俗学处理希腊资料”的方法。[48]照他所说，竞争冲动“在希腊以外几乎不曾变

成一种社会性的和超越个人的力量”。[49]的确，写完他的著作以后他至少渐渐认识到了冰岛与希腊传统的相似，并宣称他自己将给它们赋予一定意义。[50]

艾亨博格也跟着布克哈特把“竞争性”集中在紧跟着“英雄化”时代的时期内，同时承认英雄化时期已经具有一定的竞争性质。他说大体上特洛伊战争缺乏竞争的特征，只是在“武士阶级的非英雄化”[“deheroizing of the warrior－class”]之后，才有在竞争中创造一个英雄主义的代替物的必要，因此它是一个更年轻的文化阶段的产物。[51]所有这些都或多或少地基于布克哈特那句引人注目的格言：“一个懂得战争的民族并不需要竞赛”。[62]这么一个假定听来貌似合理，但是一经考察古代文化的所有时期，它就被社会学和人种学同样证明是完全错误的。毫无疑问，在希腊史上竞赛作为社会生活原则占有最高地位的几个世纪里，也同样看到了使所有希腊化人们团结在奥林匹亚、伊斯特墨斯、特尔斐和涅墨亚的伟大的宗教比赛的兴起；但是这一事实始终存在：在这些世纪之前和之后，竞赛精神都统治着古希腊文化。

在希腊竞赛存在的整个时期，它保持着和宗教的密切联系，甚至在后期当表面看来它们可能表现为纯粹的国家体育运动时也是如此。品达的庆祝大型比赛的凯旋歌曲完全属于他创作的宗教诗歌的丰富成果之一，实际上，凯旋歌曲在它们之中是唯一幸存至今的。[53]竞赛的宗教特征在任何地方都很明显。斯巴达少年在祭坛前忍受疼痛的竞争热忱只是和进入成年相连的残忍考验的一个例子，这样的情形在整个世界的原始民族中都可以找到。品达表现出一个奥林匹克运动会上的获胜者给他上了年纪的老祖父的鼻孔里输入了新生命的呼吸。[54]

希腊传统通常把比赛分成公众的和国家的、军事的和法律的以及和力量、智慧、财富相关的比赛。这种分类看起来好像反映出文化的一个较早的竞争性的阶段。当着法官的面的诉讼被叫做竞争这一事实，不应像被布克哈特那样仅仅当作后来的一个比喻说法，[55]而是相反，应被视为与古代观念的一种关联的证据，关于这一点，我们还有很多要说。从最严格的词义上讲，诉讼案件事实上曾经是一种竞争。

希腊人过去常常发起比赛，不管是碰到什么可以提供一点斗争可能性的事。男人的选美比赛是雅典娜祭日和提修斯节日的一部分。在宴饮中比赛唱歌、猜谜、熬夜和喝酒。甚至最后这一种里也不缺乏宗教因素。πολυποσια、αχρατοποσια（大量饮酒、喝烈性酒）构成了乔恩［Choen］节日的一部分——或者叫水罐的盛宴。亚历山大用体育音乐比赛来庆祝卡拉诺斯[Kalanos]的死，最勇敢的酒徒会得到奖赏，结果三十五个竞争者当场死去，后来又死了六个；其中就有获奖者。[56]我们可以注意到在大量进食和饮酒的比赛过程中或者说豪饮比赛也和“波特来奇”有关。

一个过于狭隘的竞争原则的概念导致艾亨博格否认罗马文明中有竞争，或者说在事实上赋予罗马文化一种反竞争的特征。[57]确实，自由人之间的竞赛在这里占了较小的部分，但这并不是说在罗马文明的结构中总体上缺乏竞争因素。不如说我们遇到的异常现象显示出竞争冲动怎样在早期从主角身上转移到观众身上，观众仅仅观看到专门指定为这一使命的人搏斗。毫无疑问这种转移和罗马比赛本身的深刻的宗教特征密切相关，因这种间接的态度在宗教仪式中是适当的，选手们被认为是代表着观众——即为了观众的利益作战。斗兽、野兽之间的比赛、

赶马车比赛等等,即使由奴隶来进行也没有失去任何竞争性质。*ludi*[游戏]与常规的年度节日无关,*ludi votivi* 也与之无关,后者以荣誉担保在誓约下举行,通常是为表示对祖先效忠,或者更特别的,以求避免神灵的愤怒。对仪式的最轻的冒犯或最偶然的打扰都会使整个活动无效。这指出了该行动的宗教特点。

尽管罗马斗兽是血腥的、迷信的和不开化的,然而却一直到最后都保持着"*ludus*"这个简单的单词与自由、欢乐的联系,这一点具有极大的意义。我们怎样加以理解呢?

我们不得不再次回到希腊文明中竞争所占据的地方。根据布克哈特所表达并由艾亨博格再次拾起的观点,有一个像下列内容这样的台阶序列:首先是一个古代时期,也叫做英雄化时期,它经历了严肃格斗和战争形式的希腊化[Hellas]的兴起,但缺乏作为社会要素的竞争原则。然后,当国家在这些英雄式的搏斗中耗去了它最出色的力量并渐渐失去其英雄性质,希腊社会开始转入"竞争的方向",它随后在社会生活中占统治地位达几世纪之久。这是"从战斗到游戏"的转变,象艾亨博格所表达的,是式微的标志。并且无疑地,竞争原则的优越确实导致漫长的衰落。艾亨博格接着说,竞争的毫无意义最后导致了"生活、思想和行动上所有严肃品质的丧失;对所有外来冲动的漠不关心,以及为赢一场游戏去浪费国家的力量"。[58]在这句话的最后几个词里有一些真理,但是即使承认希腊社会生活确实处于退步到只有竞争热情的时代,希腊历史作为一个整体遵循的乃是一个和艾亨博格所假定的完全不同的进程。我们必须把竞争原则的意义以另一种大不相同的方式投入到文化中去。在希腊没有什么从战斗到游戏的过渡,也没有从游戏到战斗的,只有游戏般的竞赛形式的文化的发展。在希腊像在其他任何地方

一样，游戏因素从一开始就存在着，而且有重要意义。我们的不同点肯定是这一概念：一种几乎孩子气的游戏意味以种种游戏形式表现出来，有些严肃，有些是嬉戏的，但是都基于典仪并且产生出文化，它使人类与生俱来的对节奏、和谐、替换、改变、对立和高潮等等的需求得以完全丰富地展开。和这种游戏意味交织在一起的是为荣誉、尊严、优越和美丽而奋斗的精神。魔法和宗教玄义、英雄式的渴望、音乐的预兆、雕塑和逻辑都在高尚的游戏里寻找形式和表现。一个后来的时代会把这个懂得这种渴望的世纪叫做“英雄式的”。

因此，在游戏里，文明的对立性和竞争性基础从一开始就显示出来，因为游戏比文明更古老、更原始。所以回到我们的起点，罗马的 *ludi*，我们能够断言拉丁语正确地把宗教比赛简单地称为“游戏”，因为它尽可能纯粹地表达了这种文明力量的独一无二的性质。

在一种文明的成长当中，竞争功能获得了它古代时期最美的形式，同时也是最显著的形式。随着一种文明变得更加复杂、更加斑驳多彩和负载过重，随着生产技术和社会生活本身变得更有组织，古老的文化土壤渐渐为高层次的概念、思想和知识体系、教义、规则和条例、道义和条约所覆盖，它们却同游戏失去了联系。文明，我们便说，已经成长得更为严肃，它只把一个次要的位置分派给游戏，英雄化时代结束了，竞争性阶段好像也成为明日黄花。

第四章
游戏和法律

乍看上去，没有比法律、正义、法学与游戏更风马牛不相及的了。在与法律有关的所有领域中，最主要的特征就是高度的严肃和庄重，以及个人和社会利益的重要性。大多数表示法律和正义观念的词汇，其词源基础是落实在规定、安排、制订、指定、约定 、限制命令、选择、分配、约束等义域中的。所有这些意项看来倒是和发展出有关游戏的那些词汇的义域关联极少或毫不相干，事实上是恰恰与其背道而驰的。但是正如我们一直观察到的那样，一件诉讼案的庄重性和严肃性不能排除它带有游戏的性质。

一旦我意识到，无论法律的理想基础为何物，在实际中执法，换言之就是一桩诉讼案，它和一场竞赛是何其相似的话，那么法律和游戏之间可能存在着的一种密切关联就变得很明显了。在我们对“波特来奇”的描述中我们已论及了竞赛和一种法律系统的兴起之间可能具有的关系，戴维就是独一无二地从法律的角度来探讨“波特来奇”的，他把它看成是一种原始的由契约和义务构成的系统[1]。在希腊，诉讼案被认为是受固定的规则约束的一场比赛、竞赛，而且形式庄重。对阵双方最终求

助于仲裁人的裁决决出胜负。我们切勿把此种对于诉讼的理解看成是一种较晚的发展状况、观念间的一种简单的更迭，更不用说把它看作是艾亨博格所认为的那种退化了[2]。恰恰相反，整个的发展是沿着相反的方向进行的，因为法律诉讼是从竞赛的形式开始的。它的这种性质直到今天仍然存在。

竞赛意味着游戏。正如我们已看到的那样，我们缺乏足够的理由否认竞赛的任何一种游戏的性质。在今天法律生活的所有形式中，游戏和竞争这二者仍是可以辨别出来的，而且，每一社会还为其正义的需要赋予这二者以神圣的严肃性。首先，正义的宣判是发生在一个“法庭”里的。这个法庭在该词的全部意义上，仍是 iεpos χυχλos，即那个神圣的圆圈，表现了在阿喀琉斯之盾[3]的护卫下端坐其中的法官们。宣判正义的每一处场所都是一个真实的 *temenos*，一个与凡界隔绝的封闭的圣地。它在古佛莱芒语和古荷兰语中叫 *vierschaar*，字面意思是四根绳子围起来的空地，或根据另一种观点是用四条长凳围起来的空地。但不管是四方的还是圆形的，它仍然是一个魔圈，一个游戏场，世俗的等级差别在那里被暂时地取消了。对于任何踏入半步的人来说，它都是一个临时性的圣地。罗基在发起他的漫长攻讦之前已确信他脚下所踏的是“一片和平的圣地”。[4]英国的上院依旧是一个纯粹的法院；因此，人们认为，上院议长，也就是在那里没有真正职责的大法官，其席位“严格地说是在议会范围之外的”。

那些准备执法的法官只要一戴上假发，披上法衣，他们就越出了“日常生活”。我不了解英国法官和律师的服饰是否成为过人类学调查的对象。在我看来，这和十七、十八世纪戴假发的时尚是毫不相干的。法官的假发毋宁是中世纪英格兰的律师

们戴的头巾的一种残留物，叫“考伊夫”[coif]，本是一种很紧的帽子。如今的假发的边缘的小白边上仍可见到这种帽子款式的一丝痕迹。但法官的假发并非只是旧式制服的一种余风，它在功能上和野人跳舞时所戴的面具有着密切的联系。它把佩戴者转换成另一种“存在形式”。而且这决非是英国人特有的强烈的传统意识在法律中保存下来的唯一的古老特色。英国法律诉讼过程中存在的非常明显的冒险性因素和那种幽默感是古代社会中法律的基本特征之一。当然，在其他国家的一般传统中也并非完全缺乏这种因素。甚至连欧洲大陆的法律诉讼，尽管一直比英国要严肃得多，却也带有上述特征的一些痕迹。一桩现代诉讼案中的法庭辩论的风格和语言常常会暴露出一种热衷于争论和反驳的运动员般的激情。其中的一些争辩是极其诡辩的，这令我一位法律界的朋友，一位法官，想起了爪哇的 *adat* [论辩]。他说，在那里，发言人每赢得一场中敌要害的辩论，就把一些小棍子插在地上，所以谁得到了所有的棍子，谁就取得了这一天的胜利。歌德 [Goethe] 在描写多戈宫 [Doge's Palace] 威尼斯法庭的一次审判时就忠实地保留了法律诉讼的游戏性质[5]。

这些为数不多的散论或许为我们探讨司法与法律间的那种真正的关系作好了准备。让我们再一次回到法律诉讼的那些古代形式吧。在任何情况下，支配一位法官面前的每一件诉讼案的总会是双方都欲达到自身目的强烈愿望。取胜的欲望是如此之强烈，因而这种竞赛的因素一刻也不能忽略。如果这一点不足以揭示出司法和游戏之间的关系的话，那么当时惯行的法律的形式特点则给我的论点增添了分量。法律上的争讼总是服从于一套由限制性的规定所组成的系统。这些规定除了包括时间

和地点的限制以外，还把诉讼案牢牢地、坚实地置于游戏的领域之内，对阵双方是按规则来进行游戏的。我们可以从三点来看待法律和游戏之间，尤其是在古代文化中的积极联系。诉讼案可以看成是一种碰运气的游戏，一次比赛或一场舌战。

脱离了抽象的正义观念我们现代人是无法设想什么公正的，尽管我们对它的理解是那么的苍白无力。诉讼对我们来说首先是一种对错之争，输赢只占次要的地位。而现在如果要理解古代的正义观的话，我们需要摒弃的恰恰正是这种价值观上的成见。把目光从高度发达文明中的执法状况转移到文化发展较为落后阶段中的同类情况，我们会看到，输赢的观念，也就是纯竞赛的观念开始比正义与不义这对伦理—法律的概念显得重要起来。在古代人的观念中更受关注的是输赢这个具体问题而非正义和不义的抽象问题。一旦接受了这种淡薄的伦理标准，我们再向后回溯，竞赛的因素将会大幅度地增长。而且偶然的因素也会随之增长。结果我们就会发现自已处在了游戏的领域之内。我们面对的是一种心态的世界：在这里，以神谕、圣裁、神裁法、抽签——即游戏来裁决的观念和司法判决的观念融合在单一的思想复合体中。人们使正义，而且是极其真诚地，服从于游戏的规则。当我们拿不定主意而求助于抽签或“抛硬币”时，我们依旧宣称此类决定是不容置疑的。

圣意、命运和运气在我们看来多少是有些不同的，至少作为概念我们是试图把它们区分开来的。但在古代人的心目中，它们差不多是相同的东西。人们通过命运的一些表现，或许能够了解命运自身。能否成功的前景是变幻莫测的，在其中尝试一下就可以得到这样一种神谕的裁决。你抽签或扔石子儿，或“扎圣经”，神谕就会做出回答，在《出埃及记》(xxviii，30)中，

摩西受命把乌陵和土明（不管他们是什么）放在决断的胸牌里，亚伦因此“在上帝面前就可以一直把以色列人的决断牌一直带在胸前”。这种胸牌由高级祭司所佩带，在《民数记》（xxvii，21）中，祭司以利亚撒在耶和华面前求问，正是“凭乌陵的判断”。同样，在《撒母耳记上》（xiv，42）中，扫罗命令在他和他儿子约拿单之间进行掷签。这些例子非常清晰地说明了神谕、偶然、判决三者之间的关系。前伊斯兰教阶段的阿拉伯人也已知道这种抽签法了。[6]最后，《伊利亚特》中宙斯在战争开始前夕用来衡量人们死亡可能性的那架神秘的天平难道不也是同样的东西吗？“然后，天神用绳子穿起了两个金黄色的称盘，并把两份‘惨死’放入其中，一份给战无不胜的特洛伊人，一份给身穿青铜铠甲的希腊人”。[7]

宙斯的这种称量或“衡量”就是他的判决（διχαζειυ）。在这里，主意、命运和运气的观念完美地融合在了一起。正义的天平——一个很显然是出自于荷马想象的这个比喻，是“处于平衡中”的无常的偶然性的象征。在此时期是不存在道德真理的问题或任何正义远胜于邪恶的观念的。这种观念是很久以后才产生的。

《伊利亚特》第十八章中所描写的阿喀琉斯的盾牌上的一幅图案表现了一桩诉讼案审理时的情景：法官们坐于圣圈之内，中间放着两泰伦脱黄金，奖给那个做出最公正判决的人。[8]这些黄金一般被解释成是诉讼双方发生争执的那笔钱。但如果全盘考虑的话，它们看起来倒更像是一笔赌金或奖金，而不像是争论的对象。因此在法庭审理和一种抓阄的游戏之间，它们更适合于后者，而且值得说明是，*talanta*［泰伦脱］的本意是“天平”。所以我倾向于认为，诗人当时的脑海中出现的是一幅瓶画，画

中两个诉讼人坐在一架真天平，名符其实的正义的天平的两侧。判决是根据原始风俗、凭称量，换言之就是命运的神谕做出的。这种风俗在成诗时已不再被理解了。所以 *talanta* 被理解成金钱，意义发生了改变。

希腊语 διχη（正义、公正）有一系列不同的义项，从完全抽象的，到真正非常具体的。它们指一个抽象的正义的概念，或是一份公平的份额，或是赔偿，甚至还可以这样用：一桩诉讼案的双方送取 διχη，法官分配 διχη。它也可以指诉讼本身、判决和处罚。尽管我们可能设想，一个词的词义越具体就越接近于本义，但沃纳·耶格［Wener Jaeger］在 *diké*［狄刻］的问题上却采取了相反的观点。据他认为抽象义才是本义，而具体义则是派生出来的。[9]在我看来，这和以下的事实是不相符的：恰恰是 διxαιos（正义的）和 διxαιοσυνη（正义）这些抽象的词汇是仿照 *dike* 而成词的。尽管在 διxη 和 δexonl 之间明显存在着某种联系，但以上所讨论的执法和掷签之间的关联倒确实应使我们倾向于词源学方面的研究，即认为 διxη 源于 διχειν——投掷或扔，而这是雅格曾表示反对的。希伯莱人同样也把“正义”和“投掷”联系起来，因为 *thorah*［正义、公正、法律］和一个意为掷签、投掷、神谕的声明的词根有着确切无疑的联系。[10]

同样也很重要的是，硬币上的狄刻［Dike］的图像有时会换成无常命运女神堤刻［Tyche］的图像。她也手持一架天平，哈里森在她的《忒弥斯》［*Themis*］一书中写道，“并非后来对这些神进行了合并，他们源于同一个概念，然后才分出了诸神。”

在日耳曼族的传说中也可看到上古时期正义、命运和偶然三者之间的这种联系。荷兰语中“*lot*”一词至今还保留着“世人命运”的意思（德语中的“Schilksal”）——是由上帝派定或

赏赐给他的——该词也可指人们在抽签活动中运气好坏的外在表现，也就是最长或最短的火柴棍或是一张签。人们几乎难以判定哪一种意义才是本义，因为在现代人的思想中，这两种意义是混为一体的。宙斯以同一架天平控制着对命运和正义的神圣判决。古冰岛神话中的阿萨，用掷骰子的方法来决定世界的命运。无论“圣意”以何种方式显示自身，通过一次力量考验的结果，这是一场武装角斗的结局，或是根据木棍和石子儿落下的情形，这在古代人的心目中都是一回事。用扑克牌算命这种活动深深根植于我们的过去，根植于一种比扑克牌本身远为古老的传统之中。

有时，一场武装角斗还伴有掷骰子的游戏。赫鲁利［Heruli］和郎勾波德人搏斗时，他们的国王提奥德里希［Teoderich］却坐于设在魁俄兹［Quierzy］的帐篷里的游戏桌旁掷骰子。[11]

“判决”（德语中的“Urteil”）这个概念很自然地使我们考虑到了“*神裁法*”这个词［“Gottesurteil”—上帝的判决］。如比较两种语言中的这两个词的话，我们一眼就可看出两者在词源上的联系。“神裁法”一词完全就是“神圣的判决”的意思。但要确定“神裁法”在古代人头脑中的确定含义却不是那么容易的。初看上去，原始人或许是相信众神通过一次考验或投掷活动的结果来显示何者是正义的或——具有相同意义的，他们［众神］把命运的方向指向了何方。当然以一个“奇迹”来证明谁是正义的，只是基督教后来的一种解释。但上述“神圣的判决”的观点或许自身也是来自于某个更早的文化发展阶段的一种解释。“神裁法”一词最初的出发点一定是“竞赛”，决定谁输谁赢的竞赛。这样的胜利在古代人看来是正义和真理的明证。

每一场比赛，无论是一场力量的较量，还是碰运气的游戏，它的结局都是众神赐予的一种圣裁。当我们接受这样一种“一致通过”的原则或一个多数票获胜的结果时，我们仍然陷入了这种思维习惯。只有当宗教体验发展到一更高阶段的时候，这种原则才会变成：竞赛（或神裁法）是真理和正义的表现。因为某种神性在指引着骰子如何落下，或是控制着战争的结局。因此当艾亨博格说，“世俗的正义观是源于神裁法”[12]时，他看来是颠倒了，或至少是歪曲了思想嬗变的历史顺序。如果我们说宣判（因此也就有了正义自身）和神裁法中的考验二者都来源运动比赛中的裁决方法的话，那岂不会更真实吗？在运动比赛的裁决中，不管是靠抽签、碰运气，或某种素质（力量、耐力）的考验，比赛的结果有着最终的决定权。为胜利而拼搏，这本身就是神圣的。但一旦受到清晰的正邪观念的激励，这种拼斗就上升到了法律的层次。而且如果根据那些有关“神力”的明确的观念来看，它又上升到了信仰的层次。但所有这一切当中，最根本的是游戏——引发那种理想上升的种子。

古代社会中的法律纠纷有时采取的是赌博甚至是赛跑的形式。“一场赌博”这样一个概念总是迫使我们把它置于这样一种联系当中，正如我们在描写“波特来奇”时所看到的那样，在这种联系中，双方彼此的挑战导致了一个由契约和义务构成的原始的系统的产生。但除了“波特来奇”和严格意义上的神裁法之外，我们屡次在原始社会的法律习俗中碰到为正义，也就是为了一个判决和一个特殊事件中一种稳定关系的确认而举行的比赛。奥托·吉尔克［Otto Gierke］收集了大量叫做“法律中的幽默”的游戏和正义混杂在一起的怪例。他只把它们看作是对“人民精神”的游戏性质的说明。但事实上，它们只能在

法律功能的起源——竞赛的身上找到对自己的合理的解释。“人民精神”当然是游戏性的，尽管这是在一种比吉尔克所设想的更深层的意义上说的，而且这种游戏性就孕育着意义。因而，例如，有一种古老的日耳曼族的法律习俗，就是通过赛跑或扔斧子来划定“公地”或一个村子、一片土地的疆界。否则的话，一个人的要求的正当性就要通过这样一种游戏来检验了，蒙住此人的双眼让他去摸一个特定的人或物，或滚一个鸡蛋。在所有这些事例中，我们讨论的是凭借力量考验或碰运气的游戏而做出的判决。

在挑选一位新郎或新娘时，各种竞赛占据着尤其重要的地位，这当然不是什么偶然。“wedding”[婚礼]一词就像荷兰语中的“bruiloft”一样可以一直追溯到人类法律和社会史的萌芽期。拉丁语“*vadium*”派生出了盎格鲁—撒克逊语 *wed* [结婚]，后又派生出了“wedding”一词，意为“誓言”或“担保物”。人们以此约束自己业已订好的婚约。“*Bruiloft*”——婚礼，是古英语 *brydleap*，古挪威语 *brudhlaup* 以及古高地德语 *brutlonft* 的一个确切的对应词，意思是争夺新娘的赛跑，这是订立婚约所依据的对新郎的众多考验之一。一场比赛就赢得了丹娜黛丝[Danaids]，而且传说珀涅罗珀也是如此被娶走的。[13]问题不在于这样的活动只是神话和传说中的，或是否能被证明为一种现存的风俗，而是在于这样一个事实：凭赛跑选新郎的观念毕竟是存在的。对于古代人来说，婚姻，正如人种学家所说的那样，是一个“有待考验的合同，一种波多来奇式的风俗习惯”。《摩诃婆罗多》中描写了德蒙帕蒂[Draupadı]的追求者们必须经受力量上的各处考验；《罗摩衍那》中同样地描写了希塔[Sita]的追求者们类似的遭遇，《尼伯龙根之歌》[*Nibelungen-*

lied］中对布伦希尔德［Brunhild］亦有相似的描写。

但追求者们为了赢得新娘，不一定仅仅受到力量和勇气方面的考验，有时他也必须回答一些难题，以考验他的知识和机智程度。据那古英认为，这样的竞赛在安南年轻人的节日聚会中起着很重要的作用。女孩通常对她的情人进行一次例行的测试。在冰岛的传说也有为了新娘而举行的类似的知识测验的例子，尽管其形式上有些不同。托尔向最聪明的矮人艾尔维斯［Alvis］许诺，如果艾尔维斯能够回答出他提出的关于事物的暗名的所有问题，托尔就把女儿嫁给他。在《福杰尔辛斯马》［*Fjolsvinnsmal*］中，这个主题发生了进一步的变化。那位冒险踏上他危机四伏的求婚之途的年轻人向守护处女的巨人提出了一些问题。

现在让我们从竞赛转到赌博上来，这也和誓约有着密切的联系。法律诉讼中赌博的因素以两种方式表现出来。其一，一件诉讼案中的原告拿他的权利作赌注，即他拿出一样“担保物”（*vadium*），以挑战的姿态要对方争夺本属于原告自己的权利。直到19世纪，英国法律在民事诉讼中还采用着两种形式的断讼法，都叫做“威杰”［Wager］[14]：决斗断讼法，原告一方提出进行公平的决斗；还有宣誓断讼法，原告责令自己在某一特定的日子发誓自己无罪，也就是证明自己的无辜。尽管这些方法已很久不用了，但它们的形式却直到1819年和1833年才被正式取消。[15]其二，除了在正式的诉讼案中的赌博的因素之外，我们发现，过去，尤其是在英国，有一种普通的习惯做法是，法庭内外的公众经常就诉讼的结果打赌。当安·波莉安［Anne Boleyn］和她的同伙受审时，塔楼［Tower Hall］中的人们预测，她哥哥罗希福特［Rochford］获释的可能性为10比1，因为他

为自己进行了有力的辩护。在阿比尼西亚 [Abyssinia]，在审判期间就量刑情况打赌是很通常的做法，而且常发生在辩护和听证中间的间歇时间。即便在意大利人统治的时期，诉讼依旧是一种给当地人带来快乐的爱好和运动。据一份英国报纸报导，一位法官接待了一位来访者，他前一天遗失了箱子，现在却满意地说："你知道，我的律师很糟糕。但我仍很高兴，为了我的钱，我参加了一次激烈的角逐！"

通过比较我们今天所了解的和古代社会中的两种法律诉讼形式，我们竭力区分出诉讼中的三种游戏形式，碰运气的游戏、竞赛和舌战。即使当诉讼随着文明的进步，全部或部分地，真正地或仅从外表上，丧失了它的游戏性质的时候，它理所当然地仍是一场舌战。但为了我们的论题起见，我们只关注古代这种舌战的阶段，此时竞赛的因素最为强烈，而正义的理想基础却是最微弱的，令天平发生倾斜的不是精心策划好的法庭辩论而是那些令人瞠目结舌的肆意攻击和谩骂。这种情况下的争论，它的意义几乎全部在于每一方都试图以挖空心思的谩骂之语压过对方，以保持一种优势。我们已讨论过了作为一种社会现象的"相互谩骂"，这种为了荣誉和名声的谩骂是在抑扬格等等遮掩下进行的。但是，由严格意义上的 *jonte de jactance* [吹牛比赛] 到作为法律诉讼的相互攻讦的转变不是非常清楚的，如果我们把注意力转移到证明文化和游戏，即格陵兰岛上的爱斯基摩人的歌赛和鼓赛 [drumming-matches] 之间有密切的联系的最有力的证据之一的话，这种转变就会更加清晰了，我们还是更专注地探讨这个问题吧。因为这里我们遇到了一种人们仍在从事的活动（至少直到近期），其中，我们所知道的作为司法权的文化功能还未脱离开游戏的领域。[16]

如果一个爱斯基摩人要控告他人，他便会向他提出挑战，进行一场击鼓比赛（丹麦语 *Trommesang*）。该民族或部落的成员聚集在一个节日大会上，身着盛装，兴高采烈，然后两位参赛者在一只鼓的伴奏下，轮流演唱一些辱骂性的歌曲，互相攻击，指责对方行为不端，无论是有根有据的谴责，意在给观众逗乐的冷嘲热讽，还是纯粹的诽谤，都是没有什么分别的。例如，一位歌手历数了在一次饥荒期间所有的被其对手的岳母和老婆吃掉的人，令所有的观众不禁潸然泪下。这种攻击性的演唱一直伴有多种污辱对手的举止。如对着他哼一声，用自己的前额撞他，撬开他的下颚，把他绑到一个帐篷的柱子上——所有这些，被告都必须嘲弄地笑笑，泰然处之。观众们大都加入到副歌的唱和中来，鼓掌给双方加油。其他的人只是坐在那儿睡着了。在暂停期间，两位参赛者使用友好的语言进行交谈。这种比赛的赛期可以一直延续至数年之久。在此期间，双方想出一些新歌和新的可供揭发的罪行，最后观众们裁决出谁是胜利者。在大多数情况下，人们可以立即重建友谊，但有时也会发生举家搬迁到别处以逃避失败之辱的情况。一个人同时可参加数场击鼓赛，妇女亦可参加。

在这里，最重要的是，在那些从事此类活动的部落中，这些比赛取代了各种司法判决。除了那些击鼓赛之外，再也没有任何形式的司法了。它们是解决争端的唯一手段，而且再也没有其他影响公众看法的途径，甚至连各种谋杀罪行也以这种奇怪的方式被告ﾀ.出来。如果在一鼓赛中获胜，便不会遭到任何处罚。在大多数情况下，这些比赛是由女人们的闲言碎语引起的。在那些把这种风俗当作正义的一种手段的部落和那些只把它当作一种节目的娱乐活动的部落之间要作某种区分。另一个

分别涉及到暴力的合法程度。有些部落中殴打是允许的，其他一些部落只可以捆住他的敌手等等。最后一点，除了鼓赛之外，拳击或摔跤偶尔也用来构成一次争讼的内容。

因此，我们这里所讨论的是一种以比赛的形式完美地实现司法功能的文化活动，因而仍是严格意义上的游戏。一切在笑声和无比的快乐中度过，因为全部的目的在于始终能够让观众得到消遣。“下一次”，伊格西尔韦克［Igsiavik］在《塔尔比茨之书》［Thalbitzer's book］中[17]说道：“我会做一首新歌。它会极其滑稽，我将把这个家伙绑到帐篷柱子上去。”事实上，这些鼓赛是所有人的娱乐活动的主要来源。如果争吵失败，他们也会纯粹为了娱乐而参加比赛。有时为了特意显示一下自己的聪明才智，他们也演唱一些谜语歌。

和爱斯基摩人的鼓赛有些接近的是那些好挖苦人的滑稽的法庭审判，过去常常是在农民法庭里进行的。各种轻微的违法行为得到判决和惩处。其中的大部分是与性有关的。这种现象在日耳曼国家里尤为常见。其中最有名的是“赶山羊［Haberfeldtreiben］”[18]，它们是介于游戏和严肃二者之间的，这可以从拉帕斯威尔［Rapperswil］的年轻人们的“Saugericht”［吵嘴］得到证明，由此还可以向市镇一级的即决法庭上诉。[19]

非常清楚，爱斯基摩人的鼓赛和“波特来奇”，前伊斯兰教阶段的吹牛和漫骂比赛，古挪威语中的 *mannjafnadr* 以及冰岛的 *nidsang*（表示憎恨的歌），还有古代中国的各种竞赛都属于相同的领域之内。同样清楚的是，在“由一个奇迹导致的一次神圣判决”这个意义上，这些风俗的起源和神裁法是毫无联系的，在抽象的正义观和邪恶观这个问题上，圣裁的观念自然是依托于前者的，且是后起的和从属的；根本的是诸如此类通过

比赛做出裁决，即在游戏中和通过游戏裁决的方法。和爱斯基摩人的风俗最为接近的是阿拉伯人的 *munafara* 或 *nifar*，为声名和荣誉而进行的有仲裁人的角逐。拉丁字 *iurgum* 也体现了诉讼和痛骂之间在起源上的联系，它是 *iusigium*（*ius*＋*agere*）的一种省略形式，字面意思就是“法律诉讼”；这种联系在英语“objurgation”［谴责］一词中仍隐约可见。还可和“litigation”（*litigium*，争吵的行为）一词比较一下。根据那些鼓赛的标准来看，各种纯粹的文学产物，如阿尔基罗库斯漫骂攻击莱凯姆勃斯［Lycambes］的那些歌曲现在也合乎我们的观点，而且甚至连赫西奥德对他弟弟柏色斯［Perses］的告诫也可从这个角度来看待。沃纳·耶格指出，希腊人的政治讽刺不仅仅是道德说教或出于私怨的报复行为，它最初服务于一种社会目的。[20]我们可以满怀自信地补充道，这和爱斯基摩人的鼓赛没什么区别。

相当真实的情况是，古希腊和罗马文明的时期并未完全超越法律演讲和相互漫骂几乎难以区分的阶段。雅典人伯里克利和菲迪亚斯［Phidias］拥有的法律方面的雄辩术主要还是一种修辞灵活性上的比赛，允许所有能想到的劝说技巧。法庭和公共论坛被认为是可以学到这两门技艺的两个地方。这门技艺和军事暴力、抢劫、独裁一起构成了柏拉图的《智者》[21]所确定的“追捕”的对象。从智者那里，你可以学到如何扭转一宗处于颓势的案子，甚或至于打赢这场官司。投身于政治的年轻人一般也是以一桩起诉某人诽谤的诉讼案开始他的职业生涯的。

在罗马，一件诉讼案过程中的任何诋毁对方的手段在很长一段时间内也被认为是合法的。沉浸于悲恸之中的诉讼双方叹息着，抽泣着，大声地恳求着公益，令法庭里挤满了证人和听众，因而诉讼的场面就愈加感人。[22]简而言之，他们做了我们做

的一切事情。人们想起了在审判豪甫特曼[Hauptmann]时猛击《圣经》，挥舞美国国旗的律师，或是他的荷兰同事，在一件轰动的刑事案中撕碎了那位精神病学家做的关于鉴定结果的报告。李特曼[Littmann]对阿比西尼亚人的法庭审判做了如下的描述："原告以深思熟虑的，极其精辟的演说逐步展开他对被告的起诉。各种幽默的俏皮话、嘲讽、谚语、恶毒的奚落以及冷冷的蔑视，能用的都用上了，同时还伴有最为生动的、各式各样的姿势和那些以加强控告力度的可怕的吼叫声，最后终于彻底击垮了被告。"

只有当斯多噶派哲学开始流行的时候，人们才努力使法庭上的雄辩术摆脱了游戏的角色，并依据斯多噶派学者们所宣称的真实和尊严这样一种严厉的标准来使之纯洁化。第一个试图把这种新方法运用到实践中去的是某位叫卢提留斯·卢福斯[Rutilus Rufus] 的人。他败诉之后被迫退入了流亡的生涯。

第五章
游戏与战争

自从指称游戏与战争的词语出现以后，人们就习惯于把战争叫做是一场游戏。至于这是否仅仅是一种比喻性的说法，我们已提出了这个问题并且做出了否定性的回答。各地的语言自从有了指称战争与游戏的词语以后就一定用那种方式来表达事物了。

这两个概念在古代人的头脑里似乎是绝对地混杂在一起的。确实，用各种规则来加以限制的争斗就其限制性来说，恰恰显示了游戏的本质性特征。我们可以把它称做是最猛烈、最有力，同时也是最明显、最原始的游戏。幼犬和儿童仅仅是“为了乐趣”而打闹，并且这种打闹的猛烈程度是有规则来加以限制的；而那些对合法的激烈争斗的限制即使在发生流血、甚至是死亡的情况下也不一定会加以取消，人们常常把中世纪时的骑士比武大会看作是一场虚假的斗争，因此也可以看作是一场游戏，但是就其早期形式来说，这种比武确实是在极高的热情下进行的，并且直至打斗出现死亡事件，就像前述阿伯纳和雅各所说的那种年轻人的游戏。要从离我们并不太遥远的历史时期里挑选一个含游戏成分的醒目的斗争例子，我们可以参考

1351年在布列塔尼 [Brittany] 的那场“特伦特战役” [Combat des Trente]，从原始资料中我并没有发现这场战争被明显地贯以“游戏”风格，但是就其整个斗争局面来说，它却具有游戏的特性。同样，1503年的那场著名的“巴勒塔争斗” [Disfida di Barletta]，也具有这些特性。在这场争斗里，十三个意大利武士与十三个法兰西武士发生了遭遇[1]。争斗，作为一种文化功能，以限制性规则为其先决条件，无论从何种程度而言它都需要那种对其游戏性质的认可。我们只把那种具有一定范围的战争看作是一种文化功能，在这一范围内，全体成员都互相把对方看成是具有平等权利的平等对手。换句话说，战争的文化功能取决于它的游戏性质。一旦战争超出了这种平等的范围，斗争的群体不再是人，或者是被剥夺了作为人的权利——如野人、恶魔、异教徒或者是“少数法盲”，情况就会发生变化。在这种情况下，战争完全失去其游戏性质，它只能存在于文明的束缚之下，存在于战争双方为了各自的荣誉而接受一定的限制这一范围之内。直到近代，人们才广泛制定国家法律来建立了这么一个限制性体系，以此来认可由具有对各类事物的权利和要求的人们组成的团体的理想观念，并且以宣言的方式将战争状态从和平及暴力中明显地分离出来。而所谓“总体战” [total war] 的理论则取消战争的文化功能并摒除其游戏因素的最后残余。

假如我们以为这种游戏 [ludic] 作用固有地存在于竞赛之中是正确的，问题就来了，即战争（以我们看来，它是竞赛的一种发展）怎样才能被称作是一种社会的竞赛性的功能，因为有好多种斗争形式显然是非竞赛性的，如突袭、伏击、掠夺、讨伐以及大屠杀等都不能说成是竞赛性的战争，虽然它们都从属于某种比赛性的战争。并且还有许多政治目的存在于竞赛的当

下范围之外：掠夺、征服或者是对其他民族的统治。竞赛性因素只在战争双方把他们自己和对方都看成是为了获得他们感觉有权力获得的事物而进行竞争的对手［antagonists］时才会生效。虽然他们的这种感觉只是作为一种借口，然而它却总是存在的。即使有时候战争是为了纯粹的欲望——一种比较少见的现象——侵略者也会加以解释，甚至可能把它看作是一场神圣的战争、一场为了荣誉的战争，一种神圣的惩罚，等等，无论是对于古代还是现代战争，历史学和社会学都倾向于把一点加以扩大，认为战争是为了物质利益和对权力的欲望而发动的。虽然那些发动战争的政治家们自己把战争看作是一个权力政治的问题，但是就大多数战争实例来说，真正的战争动机往往不是表现在必要的经济扩张等等之中，而是表现于他们的骄横与自负、对权力的渴望以及对优越感的浮夸。从古至今的大量侵略战争都可以从每个人都可能理解的那种所谓荣誉中找到实质性的解释，而这种解释却不是来源于任何关于经济压力和政治动力等的理性理论，那些让我们深感痛惜而又为我们所熟悉的为了荣誉而爆发的现代战争，很容易又把我们带回到古巴比伦王国和亚述人的战争概念中去，这场战争是为了上帝的更大荣誉，为完成上帝的消灭异己民族的神圣指令而爆发的。

相对而言，一般形式的古代战争中的游戏因素可以得到直接而又较为愉悦的表现。我们正在对古代人的那种相同的思想范畴作进一步的研究，在他们的思想里，机遇、命运、裁决、比赛以及游戏，一件接一件都被看作是神圣的事物，于是战争也就很自然地进入这种头脑之中。个人发动战争是为了获得一种对神圣合法性的选择，而战争的胜负则是神的意志的验证，于是除了在比赛中用尽力气以及掷骰子，同神对话或者是用恶毒

的言语来加以驳斥以外——所有这些同样能起到获知神的选择的作用—— 你就只能求助于战争了。就如我们所看到的，决断和上帝之间的联系巧妙地隐含在德语表示神裁法的“Gottesurteil”一词之中，虽然从根本上来说，神裁法只是一种简单的判断，或者是其他一种别的什么判断，每一个通过仪式上的正确形式获得的决定都是上帝的一个判断，而关于神裁法的法律性观念同特定的神奇力量的证明之间的联系则只是第二位的。为了能理解这些联系，我们不得不抛开我们那些介于法律、宗教以及政治之间的习惯上的分歧。按照古代的说法，我们所称作“正确”的东西，从“上帝的意志”和“明显的优越性”这一意义上来说，就是那种叫做“强权”[might] 的东西，因此一场武装冲突，就像神的预言或一套法定程序一样，是正义的化身。最后，既然每一种决定都附以一种神圣的意义，战争本身也就毫无怀疑地被认为是一种神的预言。[2]

这些观念纷繁复杂，散布于机遇性的游戏和诉讼案件的种种事情当中，在古代文化关于“单打独斗 [single combat]”的著作中尤为可见。这种“单打独斗”服务于种种不同的目的；它可以是个人 *aristeia* [高贵气派] 的验证，或者是一般性冲突的序幕，或者是继续发展成为战争中的一段插曲。诗人和史学家们在历史著作以及各个时代的文学作品中对它加以大力颂扬，从而使它流传到世界各地。瓦凯迪 [Wakidi] 所描绘的穆罕默德 [Mohammed] 击败柯莱西特斯 [Koraishites] 的巴德尔 [Badr] 之战就是一个颇具此类特征的例子。穆罕默德的三个勇士向敌人队伍里同等数量的三个英雄发起挑战。他们用适当的方式进行自我介绍并相互致敬，彼此都把对方作为值得尊敬的对手来看待。[3]第一次世界大战中飞行员所带来的挑战标志着

"高贵气派"的复活。单打独斗还可能是战争的一个预兆，这种形式在中国以及古日耳曼的文学作品中是很常见的。战争开始以前，由最勇敢的武士向另一方中相同数量的对手挑战。"战争是命运的检验，而首战者却是非常重要的先兆。"[4]有时候，单打独斗有可能取代战争本身，当汪达尔人 [Vandals] 同阿勒曼人 [Alemans] 在西班牙半岛上发生战争时，敌对双方决定用单打独斗来解决他们之间的冲突。[5]我们可不能把这看作是为战争提供的预兆或者是为了避免流血而采取的人道主义措施，而只能认为这不过是战争的合适替代品，是交战一方优越性在竞赛形式下的精简的证明：胜利标志着胜利者的事业得到了天神的帮助，因此是正义的事业。不用说，这种古老的战争概念不久就在基督徒们明确地鼓吹把单打独斗作为一种避免不需要的流血事件的方式的论调中失去了效力。即使在早些时期，如在昆茨 [Quierzy] 的墨洛温国王西奥德里克 [Hieoderich] 的俄西 [Oise] 日上，武士们常说："个人失败总比整个军队失败要强得多。"[6]到了中世纪晚期，对于国王或王子们来说彼此之间用一场决斗来解决他们之间的纷争已是一种较为流行的做法。而为此所做的准备工作也庄重严肃而又细致认真，所表达的动机也往往是"pour éviter effusion de sang chrestien et ladestruction du peuple [避免基督徒流血，使民众免遭涂炭]。"[7]但是，无论怎样夸张，这种格斗的高贵性从来没有成功的表现。长时期以来它已成为一种世界性喜剧，成为宫廷中一项盛大的礼仪活动。然而僧侣们对这种古老习俗的执着以及此风俗所保持的那种貌似严肃性 [mock-seriousness] 就其礼仪性范围来说已经背离了它的本源。用这种方式做出一种合法甚至神圣的决定的合法行动的古老概念依然是可行的。国王查理五世两次通过恰当的礼

节向弗兰西斯一世发动挑战，这恐怕不是最后一个例证。[8]

严格说来，单打独斗作为战争的替代品，当然同作为一种解决争论方式的决斗裁判法有很大不同。在中世纪法律中，“司法决斗”[judicial duel] 所占据的重要地位已经为大家所熟知了，其中一个论点就是是否把它看作是一种“神裁法”。H·布朗那 [H. Brunner][9]以及其他一些人持肯定观点，而谢洛德尔 [R. Schroder][10]却坚持认为就像其他司法判决一样，只是一种简单的判决。比武判决在盎格鲁—撒克逊的法律中并没有被发现，它只被诺曼底人介绍过，这一事实使我们进一步得出结论：这种比武判决并不像当时在英格兰非常盛行的神裁法那样普遍。如果我们把司法决斗看成是一场通过本身特征来表明哪一方是正确的以及天神们支持哪一方的神圣的比赛，整个问题就失去了重要性。因此，在晚期形式的神裁法中的求助于老天，并非其主要意图所在。

尽管有时候拼死搏斗，司法决斗也表现出游戏特性的倾向。特定的礼节对于它仍然至关紧要。双方可以雇佣决斗者来进行决斗，这一事实本身说明了决斗的仪礼性特征，因为一种仪式活动是可以用别的替代来完成的，比如古弗里斯兰人诉讼案件中的“肯姆帕”[*Kempa*] 就是这样的职业决斗式。而且，关于武器选择的规则以及为了给不平等的对手创造平等的机会而提供的特殊优惠条件——就像一个男人要跟一个女人决斗，他就不得不站在一个齐腰深的大坑里——必须适合于这种武装游戏。看起来到中世纪晚期，这种司法决斗在没有受到多少冲击的情况下基本结束了。至于这种游戏性质是否应被看作是它消亡的一个标志，或者它的消亡是否应归咎于这种风俗本身所固有的死板正经的特性就成为遗留下来的一个没有答案的问题。

高等民事法庭［Court of Common Pleas］平民案件中的最后一场“司法决斗”于1571年在威斯特敏斯特的托西尔园地［Tothill Fields］举行。人们特意划出一块六十平方英尺的战斗场地作为决斗之用。决斗规定可以从早上日出一直进行到晚上星星出现，或者直到有一个决斗者——每人都像加罗林王朝时期的牧师令法则中所描绘的那样带着圆盾和木棒——喊出那个“可怕的字眼”——*craven*［饶命］，承认自己失败为止。整个“典礼”，正如布莱克斯通［Blackstone］所称，[11]就像在乡村运动会上的某种体育性娱乐一样。

如果一种强烈的游戏因素是法庭决斗和建立在完全虚构基础之上的宫廷决斗二者所共有的，那么我们也许能说，那些直到今天还在许多欧罗巴民族中存在的一般性决斗也有着类似的游戏［ludic］特征。个人决斗使被践踏的荣誉得以再生，这两个观念——荣誉会遭践踏及再生荣誉的必要性——都源于古风时代，在现代社会仍具有不可贬损的哲学和社会意义。个人的荣誉品质须得公众承认，一旦这种承认遇到挑战，他就必须采取公开的竞赛行动来对之加以维护。对个人荣誉品质的承认不在于荣誉是否建立在正直、真实以及任何合理的原则之上，最重要的是在于社会的评价。同样，证明个人决斗是由法庭决斗发展而来的做法并无多大用处，它们在本质上都是一样的，都是为了作为一种包括权利和力量的基础评价的特权而不断进行的斗争。复仇是一种荣誉的补偿，无论其手段多么不正当，多么罪恶，多么不健康，荣誉总应得到补偿。希腊图像学中的“狄刻”（正义）逐渐同“涅墨西斯”（复仇）、堤刻（命运）的形象混为一体。[12]决斗也揭示了它同法庭裁决相同的根深蒂固的特性，就像法庭决斗本身一样，它不会留给那些因决斗而失

去亲人的人们血仇大恨——当然，这必须是在决斗应通过正当方式来进行的前提之下。

在那些明显带有强大军事风尚迹象的时期，个人决斗表现出一些极度血腥的形式。首领和他们的助手们骑着马，拿着枪，混战成一团——一场典型的骑兵战。在十九世纪的法兰西决斗发展成了这种比例。据权威人士大同小异的说法，在一场激烈的冲突中，决斗人数可达六个，甚至是八个。荣誉感高于一切。蒙田［Montaigne］曾提起过发生在亨利的三个嬖幸［mignons］同来自吉斯［Duc de Guise］宫廷的三个贵族之间的一场决斗。黎世留［Richelieu］试图消除这一可怕的惯例，而它的受害者却一直将它保持到路易十四时期。

另一方面，决斗不应该以杀死对方为目的，而应该见血即止，这样荣誉也就得到了补偿。这种观点和作为个人决斗基础的仪礼式特性也是非常相适应的。因此，在法国风尚以后的现代决斗中那种并非一定要某方的成员流血的规则，不应该被认为是后代风俗中的一种可笑的柔媚，因为作为实质上的一种游戏形式，决斗只是象征性的，它只是意味着流血而不是死亡，我们可以把它称做是一种仪礼式的流血游戏的晚期形式，一种由于陷入不自觉的愤怒之中而拼死一击的有序性规则。决斗的地点有一般比赛场地的特征；决斗中使用的武器也好比一般游戏中的一样；游戏的开始和结束都有特定的信号，攻击的次数也是预定好的。流血一旦发生，荣誉立即得到了维护和恢复。

要确定战争中严格意义上的竞赛因素是困难的。在文明的早期阶段，斗争中缺乏我们称之为公平游戏的那种东西——也就是说，它绝大多数是非竞赛性的。由于饥饿、恐惧、宗教或

者是纯粹出于残暴等因素，野蛮民族的暴力行动往往表现为掠夺性征讨、暗杀、搜索逃犯、砍头等形式。这样的杀戮，我们很难冠之以战争的美名。只有当一种特定的、庄重声明过的一般性对立的情况从个人争吵和家族斗争中明显区分出来以后，才有了战争这个概念，这种区分使战争像礼仪领域一样打上了竞赛的痕迹，它被擢升到神圣的水平，成为一种强力的比试和对命运的揭示。换句话说，它现在组成了包括正义、命运以及荣誉等复杂概念的一部分。作为一项神圣的惯例，后来它被披上各部族共同的理想化、物质化意象的外衣。但这并非说战争仅同行为准则和一定的仪式相适应，因为残酷的暴力仍将坚持它的权利;战争只是意味着它可以被看作是一项神圣的使命,处在荣誉的光环之中，并且在同理想的或多或少的相似之中得到实现。要弄明白战争究竟受了这些概念怎样的影响也总是一个困难的问题。我们所听来的那种用优美的风格叙述的战争大多并非是建立在编年史作者们合理的叙述基础之上，而是从文学的观点来加以叙述的，这无论是对当时的作者们或是他们的继承者，无论是就他们所作的史诗或颂歌来说，情况都是一样的。关于这方面的英雄浪漫传说实在多的是,然而就由此得出结论，说这种在伦理道德观和审美观光环下对战争的美化不过是“美丽的外壳”或是对野蛮的伪饰，这却是错误的，虽然它只不过是一个传说，但这些把战争看作是关于荣誉和品德的高尚游戏的设想已经在人类文明的发展中发挥了重大作用，因为关于骑士制度的观念，因此也是关于国际法的概念，也完全起源于它。在这二者之中，骑士制度是对中世纪文明的极大推动，但是渐渐地,这一观念已被掩饰在它作为国际法构筑基础的真实之下。现今，国际法已成为人类组织中必不可少的安全保障。

战争中的比赛或游戏因素从几个文明时期中随便挑几个例子就可以展示出来。首先，让我们举两个希腊历史中的例子。据传说公元前七世纪在卡尔西斯 [Chalcis] 和埃里特里亚 [Eretria] 这两个欧亚恩城 [Euboean cities] 之间进行的那场战争就是完全以比赛的形式展开的。一份有关规则制定的严格合同已在阿耳忒弥斯 [Artemis] 神庙里事先签订。其中交战的时间和地点也已约定。所有的投掷性武器都禁止使用，如矛、箭、石弹等，只允许使用刀剑等武器。再举几个稍欠活力、但却为大家熟知的例子。在萨拉米 [Salamis] 战役以后，胜利的希腊人渡海到伊斯特摩斯 [Isthmus] 去对那些在战争中表现较为出色的将士们加以奖励，称赏他们的“高贵气派”，海军将领们在波塞冬圣坛上投写两位胜利者的名字。每一位将领都首先选了自己，然后大多数都选了地米斯托克利 [Themistocles] 作为第二个，于是后者得到了多数票。然而，他们中的嫉妒者却勃然发怒，从而阻挠了这一判决。

谈起发生在希腊人和波斯人之间的密尔卡尔 [Mycale] 战役，希罗多德把极乐岛 [Islands] 和达达尼尔海峡 [Hellespont] 叫做是“奖品” [αεθλα]，但这只不过是一个时髦的比喻而已，希罗多德本人也对战争中“比赛”观点的价值明显存在着许多疑问。通过参加过薛西斯 [Xerxes] 宫廷中的战争构想委员会的蒙尔多尼乌斯 [Monrdonius] 之口，我们知道他对希腊人的不明智做法很不满意。希腊人总是预先非常庄重地宣告他们的战争，进而选一块优良的高地战场，并对之加以修整以备胜利者和被征服者在那里平等厮杀。他说，他们应该通过互派使节来解决彼此间的争吵，如果这种方法行不通，或者说战争是不可避免的，那么就让他们想尽办法去打吧，但是每

一方都应该尽力选择对方难以攻击的最有利的位置。[13]

看起来似乎是只要在文学对光荣勇武的战争歌颂的地方，批评总会抬头，往往在提出几点关于荣誉的好处之外，来几条战略战术性的建议。但是，就荣誉本身来说，去证明中国的军事风俗在多大程度上代表了西方中世纪的军事风俗却有点不可理喻。根据葛兰言对他所称做战国时代的中国战争的描述，只有在王侯们的荣誉伴随着战场上美化的光辉共同出现时，才有可能谈到胜利。但这既不是通过获取利益，也不是通过将之发挥到极致，而是靠表明谦虚来获得的，只有谦虚才能有胜利者的英雄美德。两个封建主，一个晋，一个秦，面对面安扎下营寨。双方军队都已安排停当而战斗还没有开始。夜里，从秦军中来的信使警告晋军作好准备："我们双方军队中都不缺乏勇士，因此明天请你们与我们交战。"但是晋人注意到了信使那不确定的目光以及他话语的不牢靠性，于是秦军提前遭到了包围。"秦军害怕我们！他们就要逃跑！让我们把他们包围在河流的这面。当然，我们要击败他们。"然而晋军并没有出击，于是敌军得以安全地拔营而去。正像有人所说的那样："对伤亡的士兵不加抚恤是不道德的，而不到双方约定的时间或是趁对方处于危险的情况下攻击对方则是胆怯的。"于是晋军平静地让敌军得以安全撤走。[14]

一位得胜的将尉，也是因为他的谦虚，而拒绝了人们要在战场上为他树立一座纪念碑的提议。"这种事情只有在古代，当那些显现着各种美德的国王同上帝的敌人展开斗争，惩罚那些罪恶者的时候才是适合的。但是在我们今天没有犯罪，只有为死亡进献忠心的奴隶，这难道应该是建造纪念碑的理由吗？"

扎营时的布局要严格地朝向四个黄道区。在文明时代，比

如在古代的中国，从属于军队驻营安排的一切事情都被严格地加以渲染并充满了神圣的意味。因为这类营地还要在帝国大城市以及天园里得到摹建。毫无疑问，罗马的营地建筑大多都反映了他们原始礼仪的痕迹；福勒［F. Muller］以及其他人似乎都这样认为。尽管这些残余在中世纪基督教世界已完全消失，发生在1475年诺伊斯［Neuss］之围中的大胆查理的极度豪华奢侈的营地还是背离了战争与比赛、因此也是与游戏之间的这种亲密关系。

从这种战争观念——争取荣誉的高贵游戏——中发展出的一种风尚，甚至弥散在今天许多非人道的战争中：即敌对双方互致礼敬。这不乏某种讽刺意味，并使得其中的游戏特性更加明显。古时候中国战争中的诸侯常常彼此交换罐装的美酒，然后在庄严的痛饮中，作为一种对过去和平的怀旧和相互尊重的宣示。[15]他们用各种礼貌的贺词向对方致敬，象格劳科斯［Glaucos］和狄俄墨得斯［Diomedes］那样彼此交换武器。即使在布雷达［Breda］之围中——并非因委拉斯克斯［Velasquez］的《追击》［*Lances*］一画而垂名于世的1625年战役，而是1637年由奥伦治的弗里德里希·亨利［Frederick Henry of Orange］率荷兰军队攻克该城之战——西班牙统帅让遭到围攻的当地居民俘获的一辆四驾马车平安地回到了它的主人纳索［Nassan］伯爵那里，并给他的军队中的九百名旗手送去一份礼物。有时候对手们还给对方提出一些可笑的意见。让我们再引用一个中国的例子：在晋楚之间发生的数不清的战役中，一位武士无比耐心地来演示陷入泥泞中的战车该怎样挣脱出来，但他从对方士兵那里得到的谢辞却是如此一句恶意的攻击："我们并不像你们庞大国家的人民一样，如此熟练逃跑的艺术！"[16]

1400年，一位维尔纳伯吉 [Virneburg] 伯爵于特定的时间和地点向阿歇恩 [Aachen] 镇的居民进行挑战，并劝告对方将灾难的引起者，执行官朱利克 [Julich] 也带来。[17]这种事先约定好战争的时间和地点的做法在把战争看作是一场关于荣誉的比赛，同时也是一场法律裁决的时代是极端重要的。用“立桩”的方法来确定一块地方供战争之用，这同法庭上的所谓“隔离 [hedging in]”（德语 *hegen*）是一致的，其过程就像古挪威人的资料中所描述的那样，非常具体和生动。那儿的战场用一些木桩和榛木枝来加以圈定，这种做法至今还停留在英国人对“阵地战” [pitched battle] 的表述之中，意味着这是一符合军事法则的做法。很难说这类对战场的划定在严酷的战争中会起什么作用，作为实质上的礼仪性的东西，它只有在建立起代表真正的栅栏一类的标志中才会象征性地得到实现。[18]但是这种为战争提供时间和地点的礼仪，在中世纪的历史中却有大量的例子。毫无疑问，这种必将衰没、必受漠视的战争规则显示出其作为习俗的纯粹形式的性质。安茹的查理 [Charles of Anjou]捎信给荷兰的威廉伯爵说“他和他的军队将在阿什克[Assche]荒地等他三天”。[19]类似地，1332年布拉邦特公国的约翰公爵 [Duke John of Brabunt] 派一个传令官带着一把出鞘的剑到波希米亚的约翰王 [King Jonh of Bohemia] 那儿去，约定好一个地点，并在星期三这一天进行交战，还要求如果需要更改意见，则必须另外给出答复，但尽管国王具有标准的骑士风范，他还是让公爵在雨中徘徊了三天。克勒西 [Crecy] 之战是在信件的互换中进行的。在信中，法兰西国王要爱德华国王在两个地点和四个不同的日子里加以选择，从而进行决战，并说如果对方愿意，供选择的范围还可以更大些。[20]英国国王做出答复说

他不会越过塞纳河，他已经等了对方三天了。1367年，在西班牙的纳捷拉［Najera］，特拉斯塔马拉的亨利［Henry of Trastamara］放弃了最有利的作战地形，目的是为了在宽敞的场地上不惜任何代价地同敌人交战，结果却遭到失败。据同盟［Domei］社报道，在1938年12月坎东［Canton］被俘以后，日军司令官向蒋介石建议在南部中国的平原上打一场决定性的阵地战，以此来挽回日军的荣誉，但随后就得知了双方取消此“事件”的决定。

在中世纪还有一些同时间、地点的约定处在同一水平的其他军事风俗。比方说战斗进程中的“荣誉所在”以及对胜方应在战场上停留三天的要求，前者是要靠激烈的斗争来取得的。有时候，前卫战的权力被限定为某些家族和国家的世袭权力，在这种事情上的争执往往会引起一连串的流血事件。1396年，一支全副武装的骑士军队——他们的致命性弱点已在最近的法兰西战争中得到验证——以其步调难得一致的行列进入对土耳其的讨伐。由于他们在进军尼科波利斯［Nicopolis］问题上的争论不休，致使胜利的机会白白丧失，这支由骑士组成的武装也遭到彻底毁灭。至于在战场上停留三天，则可能是为了在这种重复中去追寻法定的“sessio triduana”［三日连坐］中的某些东西。无论就何种程度而言，在所有这些被世界各地的风俗记录下来的礼仪式用途中，我们必然会看到战争正是从那种纠杂着游戏与竞争、正义、命运、机遇等原始的疆域中升腾而起的！[21]

荣誉和高贵的原始观念——植根于列在诸罪之首位的Superbia［优越感］——在文明发展的高级阶段也被关于正义的观念所代替，更确切一点应该说这种观念以其本身附著于后者，但

无论如何，它已被不幸地贯彻到实践中去，从而成为从一群氏族和部落发展到一个民族和国家的团体的人类社会所认同和需求的准则。“国家法律”起源于比赛领域中的自觉，抑或是对良心的呼唤，就比如“这是有悖于荣誉的，是违反规则的”此类的说法。一旦一个建立在伦理道德基础之上的，完全运行的国家强制性措施系统得以建立和发展，那么国家关系中的比赛性因素就会毫无立足之地，因为此系统将努力使政治斗争的本能在正义和公平的真实意义上得以升华。在一个受某条普遍认可的国家法律约束的国家团体中，从理论上讲，它的各个成员之间没有理由存在着比赛性质的不和。但即使这样，这么一个团体也不会失去它作为一个游戏团体的全部特征，特别是当游戏本身——即人类事件中对秩序的需求——被认可的时候它的互利原则，它的外交形式，它在荣誉性条约上的相互义务，以及在战争中法定性地取消和平，所有这一切都证明了一个他们所遵守的任何游戏规则的形式象征。从纯形式意义上来说，我们可以把整个社会称做是一场游戏，如果我们把这场游戏看作是所有文明的生存原则的话。

现在事情已发展到这么一步：国际法律系统不再象文化基础和文明生活那样被承认和被观察。一旦国家的某个或多个团体在实践或理论上完全抛弃国际法律的约束性特征，并宣告本集团的利益和力量——可以是民族、政党、阶级、教会以及随便其他什么——为它的政治行为的唯一标准时，不仅古老游戏精神的最后一丝剩余，就连对文明的任何呼唤也随它彻底消失了。社会于是堕落到野蛮的水平，原始暴力也重新夺回它古老的权力

从所有这一切我们可以得出推论：如果没有游戏精神，文

明的存在将是不可能的。然而，即使是在一个因所有法律约束都崩溃而导致完全瓦解的社会里，竞赛的冲动也不会完全消失。因为它是天生俱来的。但那种争第一的本能欲望就会驱使力量集团进入冲突，并且引导它们达到难以置信的绝顶糊涂状态和狂乱的妄自尊大。盛行的教条把历史解释成"必然的、恒定不易的"经济力量的产物，或者换个新品牌"Weltanschauungen"[世界观]——这不过是有关成功和优胜的永久欲望的伪科学，二者并没有什么不同。归根结底这只是一个赢的问题——而我们明明知道这种形式的"赢"并不会带来什么收获。

在文明的开始，人们对第一等级的竞争无疑是一个崇高的因素。伴随着天生的幼稚想法和生动的荣誉意味，它产生出了对一新兴文化来说如此重要而又令人自豪的个人勇气。而且不仅仅只是文化形式自身在这些神圣的周期性比赛中得到发展，社会结构也将在其中得以展开，高尚生活被看作是充满勇气和荣誉的、使人振奋的活动。不幸的是，即使在古老的环境中，战争以它的严酷和惨痛也难以为此高尚活动提供机会，使其成为现实。流血暴力不可能达到任何程度的真正高尚形式，因此这种活动只能作为一种社会的和美学的虚构来完全得到贯彻和欣赏。这就是为什么社会精神总是一再挣脱英雄史诗的美丽幻想的原因，它在荣誉、美德和美的理想之域精疲力竭了[play out]。

这种在神话传说中得以实现的高尚竞争对文明是一个最有力的促进，它不只一次地使以诗歌来装点现实生活的军事竞技和礼仪性社会活动系统得以产生，比如中世纪的骑士团和日本

的“武士道”。在这里，想象能力本身作用于贵族阶级的个人忍耐力，使他们的勇气得到锻炼并提高他们的责任意识。在一个拥有中等财产的贵族阶层把君主作为神圣来服从，并且生活的中心任务是向主人效忠的社会里，这种高尚竞争的理想化就格外明显。只有在这样一个不需要闲人去工作的封建制社会里，骑士制度及随之而来的比赛才会繁荣昌盛；只有在贵族统治下人们才会发重誓去创造空前的功绩；只有在这儿，旗帜、头盔、盾牌才成为倍受尊重的物件，骑士勋章、官阶和升迁问题才成为生活中最重要的东西，只有封建贵族统治才会给这些事情提供契机。整个这种理想、风俗和规则的混合物的基本特征在太阳升起的国家的土地上比在中世纪的基督世界和伊斯兰教国家几乎更容易看到。日本的武士阶级持有这样的观点：对于一个正常人来说，最严肃的事情不过是一场证明勇气的游戏，面对危险与死亡的高尚的自制力则是对个人的绝对戒律。因此，我们大胆揣测本书前述的言语辱蔑比赛是一种对于节制力的考验形式，在此形式中，节制的骑士举止被看作是英雄生活方式的明证。这种英雄主义的一个明显标志是被高尚头脑所感知的对所有物质事物的绝对轻蔑。一位日本贵族通过不知道或者说宣称不知道钱币的价值来表现他所受的教育程度和超人的文化修养。据记载，一位名叫贤治［Kenshin］的日本亲王在同另一位居住在高山中的名叫真贝[Shingen]的亲王发生战争的时候，接到了一位第三者的通知，说他已经切断了真贝亲王的食盐供应，虽然他跟后者并没有什么公开的世仇。于是贤治亲王即令他的臣下将盐送到敌军那里去，以表示他对这种经济战略的极端轻蔑：“我并不是在跟盐，而是在跟剑进行决斗！”[22]

毫无疑问，这种对骑士的品质、忠诚、勇气以及自我控制

的观念对它所赖以依靠的文明做出了巨大贡献。即使其中的较大部分都是虚构和想象的，它在公众生计和教育中还是形成了一种风气。可是在这种史诗般的罗曼蒂克式想象的影响之下，宣扬此观念的民族的历史形象往往经历了一番迷惑不解的变形，从这一对骑士风俗的幻想，比从它曾经应得的真实更能看出这种变形，并采取最高尚的精神来高度赞美战争。战争作为人类美德和成功的源头——这是罗斯金［Ruskin］在给沃尔威治［Wollowich］军校学员讲演时竭力论述的主题，他把它看作是和平时代一切纯洁和高尚的艺术的绝对条件。“无论多么伟大的艺术在地球上得以兴起，它只能诞生于一个拥有士兵的民族。……如果没有战争作为基础，一个民族是不可能拥有伟大的艺术的”，等等，“我发现，简而言之”，他继续道——他在罗列历史证据时带有一些天真和肤浅——“一切伟大的民族都从战争中学到言语的真实和思想的力量；他们从战争中汲取营养，却在和平中被荒废；在战争中受到教育，而在和平中遭受欺骗；在战争中得到锻炼，却在和平中蒙受背叛——总之，他们在战争中诞生，在和平中消亡”。

在所有这一切中确有许多真情，并且被尖锐地提了出来。只是罗斯金立即运用他的修辞武器宣称这不是每场战争的真实。他说，他头脑中真正存在的是“创造性或基础性的战争，在这里，人们对比赛天生不息的热爱把战争陶冶规制成各种美丽的——虽然可能是致命的——游戏模式”。他看到人类从一开始就分化成“两类，一类是劳动者，另一类是游戏者；一类耕耘土地、生产、创造，或者提供生活必需品；另一类傲慢懒惰，因此不断地需要休养娱乐，一方面把生产劳动阶级用作他们的牲畜，另一方面把他们用作傀儡或者是死亡游戏中的牺牲品”。在

罗斯金的宣断中，有一点“超人”的嫌疑和一丝廉价的幻想主义；但就我们的目的而言，这一段的重要性在于罗斯金已经正确抓住了古代战争中游戏因素的事实。在这种观点中，关于“创造性或基础性”战争的理想已经在斯巴达［Sparta］和中世纪的骑士团中被意识到了。还有，在我们上引段落之后的辞句中，他的诚挚、严肃和高贵更显得出色，他随着他思想的飞跃，进而对“近代”战争——1865年战争！——进行抨击，这明显是有感于席卷大西洋地区的凶残内战而发的。[23]

在人类的美德当中——或者最好说是“品质”？——有一种是直接从古时候的贵族性比赛的武士生活中脱胎而来：忠诚。忠诚就是对个人、理想、道义的服从，而不是去寻求这种服从的成因或怀疑它的永久特性，这种态度与游戏有许多共同之处。直接从游戏之域获得这种美德——在正确的形式下如此有益，一旦被歪曲而又成为如此有魔力的骚乱——并非是难以办到的事情。无论如何，骑士制度所赖以繁荣的土壤确实获得了丰收，产生了人类文明的真正最初成果。有关高贵人物、辉煌的艺术及堂皇礼仪的史诗和抒情诗表述——都从这种作为高尚游戏的不朽的战争概念中发展而来，一条直线将骑士和十七世纪“有教养的上流人物”［“*honnete homme*”］及现代的绅士贯穿起来，西欧的拉丁语国家把对勇敢挚爱的理想附加于这种崇拜之上，以致于使骑士制度和这种殷勤的爱交织在一起，让我们难以分出哪是经，哪是纬。

需要说明的是，在说到所有这些“文明的最初成果”时，我们面临着一种忘记它们的神圣起源的危险。被我们理解为美丽而高尚游戏的历史上的一切艺术及文学都曾经是神圣的游戏。

比武、等级、誓言、授爵，所有这一切都是早期典礼的残余，这个发展长链中的各个环节遗留给了我们。就如我们所知道的，中世纪基督王国的骑士制度在人为地维护甚至是特意重现那种从遥远的过去留传下来的文化因素的同时，也耗尽了自己。但是，它对各种规范，包括荣誉、高尚行为、勋章、骑士等级以及比武等极力进行的渲染，直到中世纪结束时仍没有完全丧失其意义。而正是在我的一本试图全面阐述这一论题的著作中，[24]我第一次意识到了文化与游戏间的亲密关系。

第六章
游戏与学识

天高任鸟飞，海阔任鱼跃。各种各样的机会召唤人们去拼搏，丰富多彩的奖品激励人们去竞争。胜负成败取决于多种因素，诸如机会、体力、熟练程度及浴血奋战。竞争存在于方方面面，包括勇气与耐力，技巧与知识，甚至自吹自擂及耍弄手腕。竞争可能是武力的较量，也可能是艺术的创造；有时又可能要铸刀造剑或者创造巧妙的韵律。竞争还存在于待解之难题，不论是神谕、打赌、诉讼或是诅咒发誓之谜语。竞争的形式层出不穷，但万变不离其宗，其本质都是游戏。本章的任务就是要从这一角度阐释其文化功能。

各种文化传说中都存在竞赛，但竞赛方式最相似的恐怕莫过于人类思维领域，即在知识与智慧方面的较量。对于远古时代的人类来说，行动与勇猛取决于武力，而知识则属于魔力。他们认为任何特别的知识都是神圣的智慧，深奥莫测，魔力无穷，因为它们都与宇宙秩序直接相关。由于神的命令及各种仪式的举行，世界万物才能井然有序，生命才能繁衍，人类才能获救——而这一宇宙秩序，或 *rtam*（梵语中的名称）只有通过有关神圣事物及其神秘名称和世界本源的知识才能获得最有力的保

障。

有鉴于此，各种宗教仪式必然伴随着神圣知识的竞赛，因为人们说的每一个字都直接影响到宇宙秩序。关于世界奥义的竞争深深植根于仪式，并形成其不可或缺的组成部分。圣坛祭司们轮流发问或彼此挑战。他们所提出的是不折不扣的谜语，除了其神圣奥义外，与室内游戏的谜语如出一辙。这种仪式性的猜谜竞赛最明显地体现在印度吠陀故事中。在祭献活动中，它们与祭献本身同样重要。婆罗门信徒们争相展示他们对事物根源的认识（即梵语 *jātavidyā*）或对 *brahmodya* 的理解，*brahmodya* 最为切近的意思是“神圣万物的话语”。这些名称表明他们的问题本质上都与宇宙开创有关。《梨俱吠陀》中多种赞诗尽管是竞赛式的，却含有源初的诗意。举例来说，起首圣诗即与宇宙现象有关，也与祭献仪式的细节密不可分：

“我问你世界之终极；我问你，世界之脐在何方？我问你雄马之种系；我问你，言语之巅在何处？”[1]

颂诗之八通过十则典型的谜语描述了各种主神的特征，谜底即主神的姓名：

“众神之一面色棕红，形体不变、慷慨大方、年纪尚轻，身饰黄金（即苏曼 *soma*）。另一主神光辉灿烂，潜入母腹，众神中之睿智者（即火神 *Agni*），等等。”

这些颂诗绝大多数以谜语形式出现，要解谜就要掌握与仪式及其象征物有关的知识。这种谜语形式中蕴含了关于存在本源的最为深奥的智慧。保罗·多森 [Paul Deussen] 不无道理地指出，颂诗之十“很可能是古代流传下来的最可惊叹的哲学诗篇。”[2]

“是不曾是，不是亦不曾是。空气不曾有，天空亦不在其上。

何物曾步步逼近？在何处？何人掌管这圈囿？悬崖下可曾洪水滔天？”

“死不曾有，不死亦不曾有；昼与夜亦混沌未分。除‘彼’以外未曾有物，四处悄无声息；除‘彼’以外四处皆空。”[3]

这一诗篇中肯定语气部分取代了谜语的诘问形式，但其诗性结构仍然体现了原初的谜语本质。诗篇第五节后诘问形式重新出现：

“谁能得知，谁能指出造化始于何处，来于何方？”

如果我们承认这一点，即颂诗导源于宗教仪式中的吟诵谜语，而它们又是由真实竞赛中的谜语修订而成，那么猜谜活动与奥义哲学之间因果关系的确立该是不成问题的。

《阿什瓦吠陀》[Atharvaveda] 诗集中的某些圣诗，如第十章第 7 篇和第 8 篇，似乎把一系列谜题串联起来，并置于一个主题下，其中有些已有答案，有些则悬而未解：

“满月半月何处寻，何年与之连？四季何处觅——告诉我根源！孪生处子昼与夜，意欲向何方？滔滔洪水何处流？告诉我根源 [*skambha*]！[4]

“风为何不止，魂为何不息？洪水奔腾向真理，为何永不停？”

这些诗里，原始思维沉浸在对万物之谜悬想的喜悦中，集中了神性、诗性、奥义、神秘感及纯粹的语词游戏诸多因素。我们无法对这丰富的宝藏中每个成分作出解释。古代诗人—祭司们百折不挠地敲击着未知的大门，这扇大门对他们及对我们同样是紧锁着。关于这些神圣篇章我们所能说的仅仅是，哲学的来源即在于此，这不是无聊的消遣，而是神圣的游戏。最高的智慧体现于深奥的 *tour de force* [角逐]。这里顺带说一下，关于宇宙是如何产生的这一类本源性问题历来是人类思维中的首

要关注。实验儿童心理学表明，六岁的儿童提出的问题中很多与宇宙的产生有关，例如：水为什么会流？风从哪里来？死是什么？等等。[5]

吠陀颂诗中的谜语逐步发展到《奥义书》[Upanishads] 中深奥的断言。但是这里我们所关心的不是神圣谜语中的哲学底蕴，而是其游戏性质及其对文明发展的重要性。

猜谜活动远远不只是娱乐活动，而是祭献仪式中重要的组成部分。谜语的解答与祭献本身同样不可或缺，[6]人们通过这种形式向上帝祈祷。希里伯岛中部的“托纳得结”[Toradja of Central Celebes]也体现了与古吠陀经典类似的习俗。[7]宗教节日上对提出谜语的时间有严格的限制，即始于稻谷“受孕”，一直持续到收割。谜底的“显出”自然激发了稻穗的生长。谜底一旦揭示，歌队就吟唱：“出来吧，出来吧，沉甸甸的稻穗，不论在高山还是在深谷！”在此之前的那个季节里，任何文学活动都要禁止，以免危及稻谷生长。*Wailo* 一词既指“谜语”又指“小米”[泛指土地中的一切出产]，这种主食后为稻谷取代。[8]这一现象揭示了猜谜与农业的关系。从瑞士的格里森人 [Grison] 那里我们也可以发现类似的情况。据说，“当地人为了让谷物长得更好，要举行一些愚蠢的仪式。”[9]

每部吠陀经典，尤其是婆罗门 [*Brahmanas*] 教义的研究者都知道经典中对事物所给出的答案各种各样，乃至前后矛盾，有时流于隐秘且牵强附会，既没有一个总体系统，也没有一个明晰可辨的思路。但只要考虑到这种关于宇宙开创的思想的根本属性在于游戏，并且导源于宗教谜语，我们就会意识到这种混乱并不一定产生于祭司们吹毛求疵的辩论习惯，尽管他们热衷于使自己的祭献压倒别人，也不一定产生于他们瞬间的狂

想。[10]一个更为合理的解释是，这数量庞大又前后矛盾的说法曾经是对仪式性谜语的各种解答。

谜语由于其神秘性而蕴含了强大的魔力，因而十分危险。从神话学及宗教仪式这一背景来看，它近于德国语音学家所说的*Halsratsel*，既“首级之谜”[capital riddle]，如果无力回答，就要付出头颅。游戏者的生命成为赌注。这一现象发展的必然结果就是：能提出一个无人能解的谜语标志着最高智慧。这两个母题集中体现于印度关于雅纳卡[Yanaka]王的故事。他在祭献圣节上让在场的婆罗门信徒们较量猜谜本领，奖品是一千头牛。[11]机智的亚那瓦尔克亚[Yājnavalkya]预见到他的胜利，就让人事先把牛赶走，并轻而易举地击败了所有对手。另一个婆罗门信徒维达荷达·萨卡亚[Vidaghdha Sakalya]未能猜中谜底，就真的掉了脑袋，那头自动从身体上分出落入他的怀中。这一例证无疑是对猜不中谜底就要掉脑袋这一惩罚形式的教科书式阐发。最后，再也没人敢发问了，于是亚那瓦尔克亚斗志昂扬地喊道：“尊敬的婆罗门信徒们，如果你们中有谁还有问题，就尽管提出来；否则，我有一个问题要向诸位请教！”这整个过程的游戏性质昭然若揭。神圣之学和自己作了一场游戏。这则故事虽收入宗教圣典，但我们在多大程度上能对此当真却很难确定。至少它不比是否真有人因为未能解谜而掉了脑袋这一问题来得更为实在。掉脑袋一说不足为怪，真正重要的是游戏这一母题。

古希腊传统中，先知卡尔卡斯[Chalcas]和摩普索斯[Mopsos]的故事也体现了解谜与死刑的母题。神谕示卡尔卡斯一旦遇到一个更为智慧的先知就得死去。后来他果然遇到了摩普索

斯，并在猜谜比赛中输给了他。卡尔卡斯抑郁而死，一说为悲愤而死，他的追随者也尽投摩普索斯麾下。[12]我认为这则故事表现了致命之谜这一主题，虽然其中不乏讹误成分。

以生命作赌注的猜谜竞赛是北欧埃达神话的重要主题之一。根据《瓦弗塞鲁德尼的故事》[*Vafthrúdnismal*] 所载，奥丁大神与智慧巨人瓦弗塞鲁德尼斗智。他们轮流发问，所提的问题与上文例示的吠陀经典中的诗谜类似，都与神话和宇宙开创有关：昼夜来自何方？何处产生冬、夏、风？《艾尔维斯的故事》[*Alvisslmál*] 中有一则讲到雷神托尔依次问矮人艾尔维斯：阿萨、汪那斯 [Vanes]（即埃达神话中的次一级众神）、人类、巨人、侏儒以及地狱女神黑尔 [Hel] 各自如何称呼宇宙万物。但他还没问完，天就亮了，于是矮人身陷囹圄。《弗尔斯温之歌》[Song of Fjolsvinn] 也讲了一个类似的故事。《亨得里克王的谜语》[Riddles of King Heidrek] 中也说该王许诺任何死刑犯如能作谜难倒他将获得缓刑。这些诗歌大都确定为是出自年代较晚的散文埃达，所以专家们认为他们不过是刻意为之的诗篇，这一推断与事实可能不会相距太远。但问题核心在于，它们与远古猜谜竞赛的联系极为明显，不容置疑。

沉思或逻辑推理对破解谜题无甚助益。谜底的揭示经常是名符其实的"解决"，即把制谜者用以束缚猜谜者的绳结解开。其必然结果是猜谜者一旦中的就消解了制谜者的全部力量。从理论上说，一问对应一答，只要掌握了游戏规则就能获胜。根据具体情况，这些规则有语法性的、诗歌性的或仪式性的。要对各类问题应付自如，就必须理解行家们的隐秘语言，并参透车轮、飞鸟、母牛等各一个象征的内涵，如果这些规则能导向

一个制谜者未能预见的答案，那么这个制谜者实际上就作茧自缚，自取其辱了。另一方面，同一事物可能有许多表现形式，结果导致了各种不同的谜面 这时答案往往取决于猜谜者对隐秘或神圣名称的掌握，如上文援引艾尔维斯的故事所示。

这里我们关注的焦点不是作为文学形式的谜语，而是其游戏特性，以及该特性在人类文化中的功能。因此，对于“谜语”（德文作 *Ratsel*）一词与“建议”（德文作 *Rat*）或“猜”（德文作 *erraten*）这些词语的词源及语义的联系，我们不必过于深究。荷兰语中动词 *raden* 一词至今仍包含“建议”与“解决（谜语）”这两个意思。同样，希腊语 *αἶνοζ*（即一个句子或谚语）与 *αἴνιγμα*（谜）密切相关。从文化角度来说，建议、谜语神话、传说、谚语等等都密切相联。这里，我们只需要回忆一下这些联系就可以开始对谜语后来发展的各种方向作深入研究了。

上文分析表明，谜语最初是一种神圣的游戏，因此它沟通了娱乐性和严肃性这个二元对立。它兼容二者，既有至关重要的仪式性，本质上又是一场游戏。后来随着文明的发展，谜语衍化成两个发展方向，一是神秘哲学，一是单纯娱乐。但这一衍化并不表明原来的严肃成分降格为游戏，或原来的游戏成分升级为严肃。事实是，文明的发展逐渐引发了人类思维的分化，以致我们把“游戏”和“严肃”分别看待，但这二者最初是融为一体、连续不断的思维活动，它们共同孕育了人类文明。

谜语，或说得更宽泛些，确立了固定格式的问题，并与其魔术般的效果相分离，它是社会诸种交流中重要的组成部分。作为一种社会娱乐形式，谜语汲取了各种文字和韵律学模式，如联锁问题，即各个问题前后相联，以及像“什么东西比蜜还

甜”这一类一步高于一步的形式的游戏。古希腊人最为热衷的室内游戏是“模糊性游戏”[*aporia*]，即提出一些难以作出结论性解答的问题。这可以看作是弱化了的致命之谜。这些年代较晚的猜谜游戏中仍然回响着“斯芬克斯之谜”。有关致命的母题仍留存在人类的记忆中。亚历山大大帝与倡导禁欲主义的印度隐逸哲学家的相遇体现了不同文化传统是如何对这一母题加以改写的。这位征服者攻克了一座敢于抵抗的城市，并拘捕了一位策划反抗的智者。他们将回答征服者提出的难题。错误的答案意味着死亡，回答得最差的将被首先处死。这将由十位圣人之一作出判断。如果他的裁决被认为是正确的，就能获得赦免。亚历山大的问题绝大多数是吠陀神圣谜语的变体，即与宇宙开创有关。例如：何者更多——生还是死？何者更大——陆还是海？何者先到——昼还是夜？这些问题的答案往往体现逻辑游戏，而不是神秘智慧。最后，亚历山大问到：“谁回答得最差？”那位机智的裁判回答说：“一个比一个差。”这样一来，没有人能被处死。亚历山大的计划只得以失败告终。[13]

把那些意在“猎获”对手的问题称为“两难之题”[dilemma]是再恰当不过的了。每当给出的解答超出初始考虑范围，而提问者对此又无法驳斥时，他就落入于已不利的境地。[14]这一原理同样适用一题两解的谜语，答案中较浅显的往往是色情的。这样的例子可以在《阿什瓦吠陀》中找到。[15]

谜语有一种衍化物很值得注意，它以一种独特的方式揭示了圣性与荒谬性之间的联系。这就是哲学或神学的诘问式话语。它们有共同的主题，即一位圣人被另一位圣人或一群圣人诘问。例如查拉图斯特拉回答维塔斯帕王[King Vistāspa]的六十位圣者的问题；所罗门王也受到示巴女王[Queen of Sheba]的盘

问。婆罗门文学中一个最常见主题就是一个年青信徒（梵语作 *brahmachārin*）晋见国王并接受长者的诘问。他通过聪明才智最终与长者对调位置。对他们反问，从而确立了自己的老师而非学生的地位。显然，这一主题与远古时代宗教式谜语竞赛密切相关。《摩诃婆罗多》中的一则故事可为足证。一群班度族[Pāndavas]漫游到森林中一个美丽的池塘边。但水神不许他们饮池中之水，除非他们能回答他的问题。那些无视这一指令的人都倒地毙命。于是尤喜斯提那［Yudhisthira］挺身应战，开始了一场体现印度全套伦理体系的回答竞赛。这集中表现了谜语中宇宙开创到"jeux d'esprit"[智趣游戏]的转折。宗教改革所引发的神学争论，例如1529年马尔堡［Marburg］的路德与茨威格利［Zwingli］之争，或1561年波尔赛［Poissy］的西尔多·贝茨［Theodore Beza］及其加尔文教同仁与一批天主教高级教士的辩论，准确说来，都直接导源于古老的宗教仪式习俗。

这类诘问性话语的文学产物在印度巴利语论文中显得特别有意思。这篇论文题为 *Milindapanha*，意为"米南德王的问题"。米南德王是公元前二世纪统治巴卡特亚［Bactria］的希腊—印度王子之一。这篇文章虽然没有收入《三藏》(*Trpitaka*)，但它在公元初就由印度南方佛教徒写成，也一直得到北方佛教徒的高度评价。文中介绍了米南德王与伟大的阿罗汉［Arhat］纳加僧拉［Nāgasena］的辩论。在内容上它纯属哲学、神学领域，但其形式与基调则与猜谜竞赛相似。该文序言极具代表性，现抄录如下：

国王问到："尊敬的纳加僧拉，您是否愿意和我促膝谈心?"

纳加僧拉回答说："如果陛下愿意像智者那样谈话，我很乐意；但是如果陛下要像国王那样谈话，恕我不能奉陪。"

“智者如何谈话，尊敬的纳加僧拉?”

“智者能接受失败，国王却会狗急跳墙。”

于是国王同意在平等的基础上与他对话，就像 *gaber* 中的法国安茹公爵所作的那样。国王廷臣中的圣者也参加进来，另外还有五百名甬纳卡人 [Yonaka] 听众（即爱奥尼亚人和希腊人)，这还没有包括八千名和尚。纳加僧拉立意挑衅，他的问题“悬系两端，高深莫测，紧于绳结，令人费解。”国王的智者们责备说他的问题模棱两可，异教味极深，意在把他们引入歧途。的确，他的很多问题带有典型的两难性质，而且他总是以胜利者的口吻挑衅：“尊敬的国王陛下，请回答。”这样看来，该论文以苏格拉底式的简明辩论形式再现了佛教经典的根本性问题。

《散文埃达》 [*Snorra Edda*] 的开篇论文《吉尔伐吉宁》[*Gylfaginning*]也属于神学诘问式话语这一形式。刚勒里[Gangleri]首先以手舞七剑的绝技赢得了吉尔伐国王的注意，然后以打赌的形式展开了一场与哈尔 [Har] 的辩论。

谜语的渐变过程可分析如下：首先是关于万物起源的神圣猜谜竞赛，然后是以荣誉、奖品或身家性命为赌注的模糊性问题竞赛，最后是哲学及神学的辩论。与第三阶段紧密相联的还有其他形式的对话，如宗教条文中的连祷文和教义问答。波斯袄教经典大都表现于该教创始人查拉图斯特拉和阿霍拉·马兹达 [Ahura Mazda] 之间的问答对话之中。在这里各种对话形式得到了最为紧密的融合。[16]其中 *Yasnas* 一章所记录的祭献仪式中吟唱的礼拜辞仍保留了许多游戏形式的印记。例如，在 *Yasna*44 中，那些与伦理、教义、仪式有关的典型神学问题与可能起源于印度—伊朗远古时代的宇宙开创之谜同时共存。每个

谜节都起始于查拉图斯特拉的发话："噢，阿霍拉，我以此问你，请给我解答。"而问题总是这样开始："这样东西是什么？它……？"例如："这样东西是什么，它上撑天下顶地，使其不至坍塌？""这样东西是什么，它使风和云天迅捷会合？""这样东西是什么，它首创光明与黑暗……睡眠与苏醒？"结尾处的一段话表明我们所读到的实际上是古老猜谜活动的遗迹："我以此问你，请给我解答，噢，阿霍拉！诺言是否会实现？我能否获得十匹雌马，一匹雄马和一匹骆驼？"除了宇宙开创问题之外，还有些问题也有教义问答性质，它们包括虔诚的起源与含义，善恶之分别，纯杂之差异和对付魔鬼的最佳办法等等。

事实上，一位与瑞士教育家裴斯太洛西［Pestalozzi］同时的教士曾写过一本供儿童阅读的教义问答书，名为《谜语小札》［*Ratselbuchlein*］。但他似乎没有意识到这个书名实际上已把他引领到所有问答与教义的发源地。

这种米南德王式的哲学神学辩论一直影响到后世王子们与其廷臣及国外智者间的对话，这些对话往往带有科学性和学究气。西西里王腓特列大帝的两套谜语即可为证。其中一套给他的廷臣占星家麦克尔·司考图斯［Michael Scotus］，[17]另一套给摩洛哥的伊斯兰教学者伊本·沙宾［Ibn Sabin］。前一套对我们的研究更有意义，因为它显示了古老的宇宙起源之谜与神学和腓特列大帝倡导的新科学精神之间的混合。这可以从以下谜语中看出：何物支撑大地？苍天有几重？上帝如何高据宝座？魔鬼与坠落的天使的灵魂有何不同？大地是充实的还是空心的？海水为什么咸？风为何方向不定？火山蒸腾与爆发原因何在？死者之魂为何不愿返回人世？等等。这些问题杂糅了新旧两种声音。

第二套给伊本·沙宾的问题哲理性更浓，基调则是亚里士多德式的怀疑论，但它也同样体现着古老精神。年青的伊斯兰教学者直截地斥责皇帝道："你的问题愚蠢、笨拙又自相矛盾！"皇帝友善地容忍了他的鲁莽。为此，一位德国传记家汉帕[Hampe]赞扬了他的"人道"精神。[18]但腓特列这样做的原因可能不是"人道"，而是他和米南德王一样清楚地知道，问答游戏必须在平等的基础上才能展开，用纳加僧拉的话来说，游戏双方"不是以国王，而是以智者的身分"来对话。

后世希腊人深知谜语的解答与哲学起源间的因果关系。亚里士多德的弟子之一克利克斯在一篇关于谚语的文章中建立了一套谜语理论，试图证明谜语曾为哲学的课题。他断言说："古人以此作为他们所受教育(παιδεια)的证据。"[19]这一说法恰好印证了我们上文所论述的哲学性谜语解答。把希腊早期的哲学思想归因于远古的谜题，这恐怕不能算是牵强附会之举。

problem [问题] (προβημα) 一词本义为"放在你面前之物"，该词与作为哲学判断的起源的"*challenge*"[挑战] 一词究竟有多大联系，这一议题我们略而不谈。但我们有理由断言，历代哲学家，从最初的一批到后来的智者和修辞家都无一例外地代表着挑战者。他伺机挑衅，火力十足地攻击对手，并充分表现出古人那种孩童式的傲慢，试图使自己的见解成为凌驾于一切之上的唯一真理。无论是风格上还是形式上，最初的哲学篇章都富有斗争性和哲学性。它们总是采取第一人称单数形式。公元前五世纪希腊哲学家芝诺[Zeno]攻击对手时总是提出："模糊性问题[*aporias*]"——他假装接受对方的论证前提，却由此导出两个相互矛盾，互相排斥的结论，这种形式很显然与谜语直接相关。芝诺问到："如果空间是物，那么何以盛之？"[20]赫拉

克利特这位“忧郁哲学家”则认为自然和生命是 *griphos*，即“难解之谜”，而他自己就是解谜者。[21]公元前五世纪希腊哲学家、政治家恩培多克勒的话语往往偏离清醒的哲学理论，而与隐秘的谜语更为贴近，并且以诗的形式出现。他关于动物生命起源的古怪想法就是与印度婆罗门篇章中狂人呓语般的离题之谈相比也毫不逊色。“从她（自然）中生出许多无颈之首，四处游荡的无肩之臂，浮游半空的无脸之眼。”[22]

最早的哲学家以一种预言式和迷狂式的口吻发话。他们这种极度的自我肯定与祭祀牧师和神话奥义阐释者相同。他们的问题涉及到万物之源、开端（αρχη）及自然（φυσιδ）；他们的解答不是来自沉思或辩论，而是刹那间的洞察。这一古老的宇宙起源问题历久不变。自从远古时期它就以谜语形式出现，以神话形式解答。哲学与科学要独立出来，关于宇宙形状的悬想就必须从各种神秘宇宙学的奇异幻想中解放出来，比如毕达哥拉斯关于宇宙是由 183 个世界依次排列成一个等边三角形的构想。[23]

所有早期的哲学性思维都受到宇宙的对抗结构这一观点的制约。生命及宇宙间的一切过程都被认为是相反两极永恒对立的结果。正如中国的阴和阳，这一永恒对立被当作存在的根本原则。赫拉克利特认为对抗是“万物之父”。恩培多克勒则提出φιλια 和 νειυοφ，即吸引与不和，作为统治宇宙永恒万化的两条原理。所以，古代哲学中这种两相对立的观念在古代社会中就体现为对立对抗的结果，这也是意料中事。长久以来，人们习惯于把任何事物都看成对立的两半，并由此产生不可调和的矛盾。赫西奥德不仅看到一个毁灭性的不和女神［Eris］，还看到一个善良的不和女神，她代表有益的冲突。

与这种信念相适应，万物之争有时就理所当然被看作是法律性的。这一看法明示了古代文化的游戏性质。耶格认为，秩序、正义与惩罚（*Kosmos*，*Diké*，*Tısis*）这些概念都来源于法律界；它们由律法而转向整个宇宙过程，这样这一过程就可以被当作法律诉讼来理解。[24]同样，他认为，αιτια 最初是指法律所规定的罪过，只是后来这个词才演变扩展成自然因果律这一概念。遗憾的是，希腊哲学家阿纳克西曼德关于宇宙过程等同于法律程序这一观点的表述只散见于一些断章残篇中。[25]

“万物所由自生，必亦由自死（即无穷尽）。因为时间法则规定万物必由彼此偿还并赎罪。”这一论断含义并不明确，但它至少表明：宇宙为了某个原初罪过必要索取赔偿。不管它本义如何，这一隐含意义不得不使我们想起基督教义。但我们必须弄清楚，这个论断究竟反映了公元前五世纪希腊业已成熟的城邦制度及法律体系，抑或这只体现了更为古老的法律思维。这种思维在上文已有论述。在这种思维中，正义与惩罚这类概念仍然与巫术和武力对抗相混杂；简言之，法律程序仍停留在神圣游戏的阶段。在一篇论及四大基本原素对立对抗的论文残篇中，恩培多克勒提到一个由“伟大誓言”指定的实现了的时代。[26]要对这个神话——宗教性说法的深刻含义作出解释是不可能的。我们所能说的只是这位哲学家—先知的思维仍然囿于宗教仪式性争斗的领域，并由此获得神佑；我们知道，这一领域正是远古时代法律与正义的根基。

第七章
游戏与诗

在触及希腊哲学的源泉以及希腊哲学与知识、智慧中种种神圣竞赛的关系时，我们不可避免要触及表达的宗教或哲学模式与诗歌模式之间模糊的界限。因此，探究诗性创造的特质便不无裨益。就某种意义而言，该问题是任何对于游戏与文化之间关系之讨论的核心，因为在社会宗教更加高度组织化的形式中，科学、法律、战争与政治逐步失去了同游戏的接触，那种接触在更早的阶段中曾如此显著，而诗人的功用在它得以降生的游戏空间里却仍旧保存着。*Poiesis* [诗]，实际上就是一种游戏功用。它在心智的游戏场、在心智为了诗所创造的自身世界中展开。在那里事物具有一副迥异的面貌，它们披戴着“普通生活”的装束，并受到不同于逻辑因果律的关系的约束。如果严肃的陈述可以定义为清醒生活中产生的陈述，那么诗就永远不会提升到严肃性的层面。它逍遥在严肃性之上的更为原始和本初的层面，那里孩童、动物、野蛮人和先知归属于梦幻、陶醉、狂喜、欢笑的领地。为了理解诗，我们必须要能够葆有儿童的灵魂，就像披上一件魔法衣，也要能放弃成人的智慧而保留儿童的智慧。两百多年以来，还没有谁像维科 [Vico] 那样清

晰地把握或表达了诗的基本特质以及诗与纯粹戏剧的关系。[1]

Poesis doctrinae tamquam somnium——诗就像哲学之爱的梦。[2]思想深邃的弗兰西斯·培根如是说。野蛮人（那些自然之子）关注存在之本源的神秘想象，时常包含着智慧的种子，这种智慧将在晚些时候的逻辑形式里找到表达形式。语文学和比较宗教正煞费苦心试图越来越深地渗入信仰的神秘起源。[3]在这种诗、奥义、智慧与礼仪的基本统一中，古代文明现在正得到新的理解。

为达成这种理解，我们需要做的第一件事乃是抛弃下列观念：诗只具有审美功能或只能在美学方面进行解释。在任何繁荣、有生命力的文明中，诗在古代文化中首先具有某种既是社会的也是礼拜仪式的核心功用。所有古诗曾经一度并同时是礼仪、享乐、艺术才能、制谜、戒律、劝说、巫术、占卜、预言和竞争。实际上所有古代礼仪与诗歌独具的母题都能在芬兰史诗《卡勒瓦拉》[*Kalevala*] 的第三诗章中找到。年老睿智的维那摩难 [Vainamoinen] 迷惑 [*enchants*] 了那个胆敢在预言比赛中向他挑战的年青的自吹自擂者。首先他们是在关于自然之物的知识方面进行比试，然后转到涉及起源的神秘知识。这一次年青的犹卡海难 [Joukahainen] 竟伪称创造天地要部分归功于他；于是年老的预言家把他唱 [*sing*] 进大地、沼泽、河水，而且河水升至他的腰际、腋窝、甚至他的嘴上，直到那个年青人最终只好许出他的妹妹阿伊努 [Aino]。只有那时，生在“歌石”之上的维那摩难才又唱了三个小时来解除强大的魔法，让鲁莽的挑战者清醒过来。我们上文提及的所有竞赛形式都统一在这种行为中：吹牛比赛、自夸比赛，“人的比较”、天体演变知识的比试、为了得到新娘进行的比赛、耐力比赛、苦难经历

——都统一在某种诗意幻想的狂野奔泻中。

古代诗人的真正名称是*Vates*，着魔者，神灵照耀者，呓语者。这些品性同时暗示着他拥有非凡的知识。他是知情者，古代阿拉伯人称之为*sha'ir*。在埃达［Eddic］神话里，某人必须饮尽用以成为诗人的蜂蜜酒，它是用克瓦舍［Kvasir］——所有生灵中最智慧的，还从未被轻慢置疑过——的血酿造的。诗人预言家这一身分逐渐分化成先知、牧师、占卜者、神秘主义的解释者以及我们现在所知的诗人等种种角色；甚至还分化成哲人、立法者、雄辩家、煽动家、智者以及修辞家。这都是从*Vates*原始的综合类型中派生出来的。所有早期的希腊诗人都显露出他们共同祖先的印迹。他们的功能明显是社会性的；他们言谈举止好象是自己人民的教育者和监督人。他们是民族的领袖，其位置后来被智者所篡夺。[4]

古代*Vates*的形象其许多侧面都可见之于古斯堪的纳维亚文学的*thulr*、盎格鲁—撒克逊的*thyle*之中。现代德国语文学用*Kultredner*（字面意义是“异教诡辩家”）包含该词。[5]*Thulr*最典型的例子是*Starkaotr*，撒克逊的格勒麦蒂克斯［Grammaticus］正确地将该词译为*Vates*。*Thulr*有时候是作为礼拜仪式套语的讲述者，有时候是作为神圣戏剧的表演者，有时候是作为作出牺牲的牧师，甚至有时候是作为魔法师出现的。其他时代他似乎只不过是一名宫廷诗人或演说家，而他的职责不过是*Scurra*——小丑或弄臣。相关的动词——*thylja*——指的是背诵宗教文本、练习巫术，或者只是嘟嘟哝哝。*thulr*是所有神话学知识和诗的学问之仓库。他是睿智的老人，了解人的历史和传统，他是宴饮节日的发言者，能够背诵英雄和其他名人的家谱。他的特殊职责是竞技性的演讲和智慧比赛。面对这

种身分我们遇到的是《贝奥武甫》中的安佛德。我们前面讨论的 *mannjafnadr*，以及奥丁与巨人或丑矮人之间的智慧比赛，这二者都属于 *thulr*。众所周知的盎格鲁—撒克逊诗歌《威德西德》[*Widsid*] 和《流浪汉》[*Wanderer*] 似乎都是多才多艺的宫廷诗人的典型产物。所有上文提及的特性全都自然而然地符合我们对于古代诗人的描画，其作用在所有时代都是神圣而且书卷气的。然而，无论是神圣还是亵渎，他的作用总是根植于游戏形式中。

我们追随原始的 *Vates*，超越日耳曼民族古代的 *thulr*，不必过多使用我们的想象力，就能够一方面在封建时代西方的"中世纪吟游诗人"[*Joculator*]，另一方面在其较低级别的同伴即先驱者那里找到他的踪迹。后面这些人，即我们在考虑谩骂比赛时所提及的，[6]与古代的"异教诡辩家"有许多共通之处。他们也是历史、传播和家谱的记录人，也是公众节日的发言人或叫喊者，而最重要的，他们也是官方的吹嘘者和炫耀者。

诗，在其原始的文化生成习性上，毫无疑问源于游戏并生成为游戏——神圣的游戏；然而，甚至在其神圣性上，它也总是接近无拘无束、愉悦和欢闹。至今还无人怀疑审美冲动带来的满足感。这仍旧蛰伏在礼仪行为本身的体验之中，由此诗产生于因礼仪欣快的狂喜所创造的赞美诗或颂歌形式里面。但不仅如此，因为诗的行业也繁荣在社会娱乐和宗教、家庭与部落的激烈竞争中。没有什么比庆贺新的季节更能丰富诗了，特别是春天，当年青男女在欢笑与自由中邂逅相遇时。

这种形式的诗——作为年轻男女的谐谑精神所玩耍的具有吸引力或排斥力的古老游戏的产物——是极其重要的，就像诗来源于典礼。莱顿大学的德·约塞林·德·荣 [*de Josselin de*

Jong] 教授根据他本人在东印度群岛的布鲁 [*Buru*] 岛和巴巴 [*Babar*] 岛的现场调查工作，已经能够积累丰富的成果，说明这种社会—竞技性的诗仍旧具有文化游戏的功能，并具有某种极端精妙的特性。我要感谢作者极其友好地允许我从他迄今尚未出版的著作中移用许多细目。[7]布鲁岛中心的居民，也称为"拉那"[*Rana*]，实践着某种庆典式启应轮流吟唱形式，通常叫做 *Inga fuka*。某些歌是即兴创作的，在阵阵鼓声的伴随之下，男男女女面对面坐在一起唱着小调。歌曲具有嘲弄或逗笑色彩。不少于五种 *Inga fuka* 是出类拔萃的。歌曲的形式总是歌咏队从右向左和从左向右回舞时唱的，进攻和反击的，提问和回答的，挑战和反驳的。有时候它们像谜。最典型的 *Inga fuha* 叫做"先去后跟的 *Inga fuka*"；每个从右向左回舞时唱的歌开头的歌词同小孩玩的"跟着向导"[follow my leader] 的游戏一样。构成正式诗歌成分的是谐音，通过重复同一词或者略有变化，将扬音节和抑音节连在一起。真正的诗歌要素是由典故、突然明朗的观点、双关诙谐语或者就在词语本身的声音里构成的，其中并没有什么涵义。虽然这种诗的形式遵从某种良好的韵律学规则体系，但是它只能在游戏方面得以描述和理解。至于内容，歌曲主要是爱情影射、关于节俭与美德的某些陈词滥调，以及蓄意伤人的俏皮话。然而传统的 *Inga fukas* 的全部作品所具有的真正内容是即兴创作出来的，现存的对句也是靠恰当的补充和修改而提高的。艺术爱好者倍受尊重，而且并不匮乏艺术技巧。在感情和色调上，那些译本让人联想到马来文化的 *pantūn*，[8]它一定对布鲁文学有某些影响，它们也让人联想到更为遥远的日本俳句 [*haikai*]。

除了 *Inga fuka* 以外，诗的其他形式在"拉那"中是共通的，

全都基于同一正式原则，并存在于例如婚礼上庆典式交换礼物期间新娘与新郎家庭之间冗长的争吵之中。

德·约塞林·德·荣在东南群岛巴巴族群 [Babar Group] 的维坦 [Wetan] 岛上，发现了一种完全不同类型的诗，这里只有即兴创作的才算数。巴巴的居民比布鲁人唱得多得多，两处的居民都身在自己种族之内并单独创作。男人们坐在椰子树顶端轻拍着大头短棒，唱着忧伤或嘲笑的歌曲，贬损着邻近的树上他们的同伴。有时后种类型的歌曲导致了充满怨恨的对歌，在以前的时代中会以血腥的暴力与谋杀结束。所有两行的歌曲通常分别叫做“主干” [trunk] 和“精华” [top] 或“王冠” [crown]，然而问与答的配合不再清晰可辨。巴巴诗与布鲁诗性质上的差别在于前者其效果是通过旋律的嬉戏式变化，而不是靠一语双关或玩弄声音获得的。

刚刚提及的马来诗体 *pantūn* 是隔句押韵的四行诗，头两行唤起一种意象或陈述一种事实，后两行通过一种机敏而且有时是极不相关的影射将它们敲定在一起。全诗更像一种 *jeu d'esprit* [智趣游戏]。直到十六世纪 *pantūn* 一词还意指寓言或谚语，四行诗倒是次要的。最后一行在爪哇语中叫做 *djawab*——表示答案或解答的阿拉伯词。显然 *pantūn* 在成为一种固定的诗歌形式之前曾经是一个问题游戏，有韵律的谐音构成的影射已经取代了合适的解答。[9]

毫无疑问，与 *Pantūn* 类似的是日本的诗歌形式，通常叫做俳句，只有三行的小诗，分别具有五、七、五个音节，它唤起对于世界、植物或动物，对于自然或人的微妙情感，有时候是感动于抒情式的忧郁或怀旧气息，有时候是感动于一闪即逝的幽默的暗示。两个例子想必足矣：

"噢诸多事物
在我心！去吧，去吧，
与柳树同叹！"

"看，那些和服
太阳下干了。噢看
亡童的小袖！"

起初，俳句想必是由一名游戏者开始，另一名游戏者继续的一连串韵律的游戏。[10]

游戏与诗的融合其特征保留在背诵芬兰史诗《卡勒瓦拉》的传统方式中。收集歌曲的洛恩罗斯 [Lonroth] 发现这一奇怪的风俗仍旧保持着，两名歌手面对面坐在木凳上，当他们比赛关于诗节的知识时，二人互相握着手来回往复地轻轻摇动。冰岛的传奇故事也描述了一种类似的背诵形式。[11]

作为极少或没有审美意义之社会游戏的诗随处可见，而且具有最大的形式多样性。争强好胜的成分几乎不可或缺，它直接表现在启应轮流吟唱、竞赛诗歌和歌唱比赛中，而在即兴赋诗中其目的是要打破某一符咒。刚才定名的主题与斯芬克斯的"决定命运的"谜团明显有相似之处。

所有这些形式都在远东得以高度发展。葛兰言在其对于古代中国文本的敏锐诠释与重构过程中，为我们提供了田园诗时代盛行的男女间诗赛的整套方法的一幅图画。类似的方法在安南仍旧活生生地运用着，安南学者那古英对此有精确描摹。[12]这里，诗意的"辩论"作为略有伪装的公开调情，时常具有很

精妙的特性，它构筑在一系列谚语之上。而这些谚语在每一诗节的末尾再度出现，作为情人的动机的无可辩驳的证明。同一形式可见于十五世纪法国的 *débats* ［辩论］之中。

因此，作为社会游戏的诗与歌唱比赛，其范围从古代中国和安南温婉的爱情怨诉，到前伊斯兰教阿拉伯半岛刺耳的仇恨式夸耀或谩骂式比赛，以及爱斯基摩人之间替代了诉讼的诋毁式击鼓比赛。显然，我们必须把十二世纪奥克语的 *Cours d'amour* ［爱之过程］包容到这一范畴之内。按照很久以前就被戳穿的一个前提，吟游诗人的诗来源于普罗旺斯高贵的爱情法庭。这种观点被正当地抛弃后，它仍旧成为哲学上的一个争论点：这种爱情法庭是真的存在还是仅仅是文学上的虚构。倾向于后种观点的许多学者无疑走得太远。然而，爱情法庭是用某种实际的有效性，对公正作诗性的游戏，它与十二世纪奥克语的习俗相一致。我们所处理的是以游戏形式进行的对于爱情问题的争辩式和诡辩式探讨。正如我们所见，爱斯基摩人的击鼓比赛通常是由妇女的冗言与怪态惹起的。在这两个例子中，主题都是爱的困境，而“法庭”或竞赛的目的是保持荣誉（因此是原告和被告的名誉）的当代准则。爱情法庭的步骤尽可能接近地模仿正规的诉讼，有通过类推进行的论证、判例的使用等等。见于游吟诗人诗作的几种文类与恋人的请求密切相关，诸如 *Castiamen*——叱责、*tenzone*——争论、*partimen*——启应轮流吟唱的歌、*joc partit*——问与答的游戏（也就是英文词“*jeopardy*”）。所有这些既不是正当的诉讼，也不是自由的诗性冲动，甚至也不是纯粹或单一的社会分化，而是年代久远的在爱情事件中对于荣誉的争逐。

不过诗的其他形式，特别是在远东，一定被视为基于竞赛

基础上的游戏的文化行为。例如，某人大概要被委派一项任务——即兴赋诗，来破除一个“符咒”或摆脱一种困境。此处的要点并非这种习俗是否曾在日常生活中具有实践的重要性，而是人类的心智在这种游戏主题中一而再再而三地呈现。它相似于“致命的”谜团和罚物游戏，一种表达的手段，也许还解决了生活中需慎重对待的问题，而且诗的艺术不是直接瞄准一种审美效果，而是为了自身的发展，并在这种游戏之中找到了最肥沃的土壤。让我们从那古英的著作中借用几个例子：

某位谭博士的学生们在上学的路上，一定要经过住在老师隔壁的一位少女的房间。每当他们路过时总要说：“你真好看，你真可爱！”这使她非常生气。于是某天，她等着他们，然后说：“好吧，如果你们喜欢我，我给你们一个句子。如果你们中间有谁能对上来，我就喜欢他，否则你们就必须羞愧地溜过我的房间！”她出了句子，学生中没有人知道正确的答案。后来他们不得不绕过老师的屋子走。[13]此外我们有叙事诗 *svayamvara*，这是一首安南乡村学校的浪漫歌曲，类似于对布伦希尔德的求爱。

另外还有，特兰 [Tran] 家的堪杜 [Khanh-du] 由于严重的错误被撤职，发配到池岭 [Chi Linh] 卖煤。当皇帝在一次战役中驾临这块僻壤，遇到原来的小官吏，命他作一首有关卖煤的诗，堪杜作了一首关于困境的诗，皇帝大为感动，并使他官复原职。[14]

在远东，即兴赋诗是一种天赋，并不是任何人都能够有此资质。安南派往北京的使团之成功关键在于大使即兴赋诗的才能。使团的每位成员通常要准备各种各样的问题，还要知道如何回答皇帝及其官员设置的一千零一个谜语和难题。[15]这是游戏外交。

韵文形式的问答游戏也用来储备大量有用的知识。一位少女刚刚接受她的情人，他们想同开一店。年青男子请她告诉他药剂的名字，药典的宝藏就在答案里面。演进的技术、贸易上各种商品的知识，以及农业中历法的运用都简明扼要地蕴含在这种方式中，有时候情人之间关于文学相互考问。上文我们注意到所有问答形式都直接和谜语游戏相关，考问也是这样，它在远东的社会生活中总是扮演着如此不同寻常的角色。

文明总是缓慢抛弃作为表达社会生活重要事项之主要手段的韵文形式。任何地方，诗都处于散文之前；对于神圣事物的表达而言，诗是唯一合适的选民。不但颂歌与符咒采用韵文，像古代印度的箴言、格言 [*sūtras*、*sāstras*]、或者希腊哲学的早期作品这样的长篇记事也是如此。恩培多克勒将学识注入诗篇，卢克莱修也是如此。嗜好韵文形式也许部分缘于实用的考虑：没有书籍的社会发现用这种形式更易于诵记文本，然而还有更深层的原因，那就是，古代社会生活本身其结构就是格律式的、诗节式的。对于更高的事物而言，诗仍旧是更为自然的表达形式。直到 1868 年，日本仍旧习惯于用诗歌形式撰写国家文件里最重要的部分。至少德国传统的法律历史学家，特别着力于法律中诗的痕迹。每一位日尔曼法律的研究者都熟谙古代弗里斯兰法律中的一个段落，该处有一项条款考察孤儿的继承权被赎买的各式各样的“缺衣少食”或贫困的原因，它突然变成抒情式的押头韵风格：

“第二种贫困乃是该年度物价高涨，饥荒席卷大地，幼童濒临饿死。于是母亲必须拿出孩子的世袭财产出售，以求购得牛肉和玉米等。第三种贫困乃是幼童衣不蔽体，无家可归，而且

暗雾来临，寒冬将至，人人退缩至房屋、家园和温暖的洞穴，而且野兽搜寻着他或许可在里面苟且偷生的中空之树与山峦的背风之所。于是羽翼尚未丰满的幼童将垂泪、恸哭，为自己赤身裸体而悲痛，并寻求避难处和亲生父亲，让父亲抚育他长大成人，抵抗饥饿和冬天的凉雾，然而他的生父却与四根钉子一同躺在黑暗幽深之所，埋在栎树和泥土之下。”

对我来说，我们似乎并非更多关注精致的装饰物，而是注意到某种氛围，那里法律的形成仍旧处于心智崇高的空间，诗性词汇乃是表达的自然方式。在突然跃入诗这一过程里，这个古老的弗里斯兰范例成为众多例证中的典型：在某种意义上，它比古代冰岛的“特莱格故事”[*Tryggdamal*]更为典型，而后者是在一连串押头韵的诗节中，强调和平得以恢复的事实，关注某种赔偿的付清，严格展示了新的争执。然而，它宣称“扰乱和平者”不能在法律之内容身，并在一系列的诗歌意象中继续扩大法律的领地：

“无论何地人们
搜寻野狼，
基督教徒
步入教堂，
异教之人
供奉牺牲，
火焰通红，
土地青翠，
幼童呼唤母亲，
母亲哺乳幼童，

炉火得以照看，

船只航海旅行，

盾甲闪烁，

太阳照耀，

瑞雪降临，

松树成长，

鹰隼飞翔

黎明长久

（强风

生出双翼），

无论何处天空

高高升起，

家庭节约，

风声唱和，

河流奔入海洋，

仆人播种玉米。”

与我们前文例子相反，这明显是某一明确的法律条款的纯粹的文学性修饰；该诗篇几乎不能作为实践中有效的公文。同样的例子也证明了诗与神圣的司法之间原初的统一，这便是此处的关键所在。

所有的诗都产生于游戏：神圣的崇拜游戏、宫廷的节日游戏、竞争的军事游戏、好争辩的吹牛游戏、嘲笑与辱骂、机智与敏捷的巧妙游戏。当文明变得日益复杂时，诗的游戏品性能保留多少？

让我们首先尝试阐明神话、诗与游戏的三重联系。神话无

论以何种形式流传下来，都是诗。用形象说话，靠想象帮助，神话从而讲述了据推测发生在远古时代的故事。它能够具有最深邃最神圣的意味。它可以成功地表达用理性方式无法描摹的种种联系。然而，尽管神圣性和神秘性在文明的神话诗阶段对于神话而言是非常自然而然的，尽管神话是靠绝对的真诚而被人接受的，但神话是否完全是严肃的，作为一个问题仍旧存在。我想我们可以较为稳妥地说，在诗是严肃的这一意义上，神话也是严肃的。就像其他超越逻辑和慎重判断之界限的事物，神话与诗都在游戏空间内活动。这并非说那是一个低级空间，因为完全可以说神话，正如游戏，能超越理性的极限而高飞至洞察的高度。

得到恰当理解的神话，并非现代的宣传所力图篡改的那种意思，它是原始人对于宇宙的诸种观念的合适载体。在神话中，纯然想象式的与全然不可能的这二者的界线还未曾明确划分。对野蛮人来说，因为他的逻辑的协调与安排能力极为有限，实际上什么都是可能的。尽管神话有荒诞和凶暴，有无边无界的夸张和比例的混淆，有不谨慎的前后矛盾和想入非非的变化，但它并非作为不可能的事物打动他。鉴于此，我们仍旧想问是否野蛮人在其最神圣的神话中的信仰从一开始就带着某种幽默成分。神话与诗都来自游戏空间；因此，野蛮人的信仰部分（正如他的生活全部）也共存于这同一空间，至少是可能的。

活生生的神话知道在游戏与严肃性之间没有区分。只有当神话已经成为神话学，即，文学，被一种文化（其时已经多多少少成长得不再具有原始想象力）当作一种传统知识，只有那时，游戏与严肃性之间的对比才用于神话——并造成损伤。希腊人明白，有一个奇特的调和阶段，当时神话仍旧是神圣的，随

后应该成为严肃的，结果却被理解成为对过去语言的述说。我们全都如此熟悉希腊神话的人物，乐于承认他们已先在地进入我们诗的意识之中，以致我们易于视而不见他们野蛮人的性格。在埃达神话中，我们也许看到某些希腊神话的印迹——除非瓦格纳致使我们有了免疫力或者麻木了我们的感觉；但是，只有尚未直接固定住我们审美感受力的一种神话才能向我们揭示希腊神话野蛮性的真正内容。我们在古代印度神话与不受控制的幻觉中能够清晰地看到这一点，文化人类学者藉此使全世界的人赏心悦目，然而对于不带偏见的眼睛来说，希腊神话与日尔曼神话的人物缺少连贯性和高雅趣味——暂不谈伦理学——与印度、非洲、美洲或澳洲土著放纵的想象类似。依据我们的标准（当然不是最终的标准）判断，希腊与埃达的神性在品行上居然是毫无趣味、秩序混乱和腐化堕落的，在赫耳墨斯、托尔和中非的某神之间几乎无可选择。毋庸置疑，被传统所传续下来的神话人物是野蛮社会的残余分子，不再适合于其时曾经达到的精神层次。因此在文学编纂时期，为了荣耀地把握神圣的知识，神话必须要么在牧师的手中允许一种神秘的解释，要么纯粹作为文学予以培植。于是认为神话是不折不扣的真实的信念消失了，而从一开始就适合于神话的游戏成分将以越来越强的力量再次肯定自己。早在荷马时代，那种信念的阶段就已成为过去。不过神话在已然失去其作为人理解宇宙的标志这一价值之后，仍旧保留着以诗性语言表达神圣之物的功能，这不仅仅是一种审美功能，实际上，是一种礼拜仪式的功能。当柏拉图或亚里士多德想给予我们以他们哲学的精髓并以最简洁的形式进行表达时，他们选择了神话形式：柏拉图用的是灵魂神话，亚里士多德用的是所有事物都爱着世界不朽的原动力这一神

话。

真正神话的游戏特征没有比在《新埃达》的开头几页，即《吉尔伐吉宁》和《斯卡尔斯卡帕故事》[*Skāldskaparmál*]的开头几页更为直接的了。此处我们所处理的就是完全进入文学阶段并成为一种文学的神话素材，它虽然由于异教徒的特性而被官方所批驳，但仍旧作为文化遗产的一部分受得敬重并由此原因而被继续阅读。[16]该作品的翻译者是基督徒、预备修士或神学家。至少据我所闻，在他们重新讲述这些神秘故事时，就有一个打趣而且幽默的恰当注释。它不是基督徒的声音，因自矜于信仰而对所征服的异教妄念略作嘲讽之态；它也不是皈依者痛斥作为恶魔式黑暗时代的过去所发出的声音。它不过是一种信仰掺半的声音，是游戏与严肃性之间的折衷，这种在所有神秘思想里面回荡的远古的声音，和异教鼎盛的时代并无不同。在荒诞的神话主题与高度发达的诗歌技巧之间似乎并不和谐的地方，倒与神话本身的特性非常符合，即虽然在物质上粗糙，却总是并处处寻求着最高妙的表现形式。第一篇记事的名字，*Gylfaginning* [吉尔伐吉宁]——即对 *Gylfi* [吉尔伐] 的愚弄——其本身就充满意味。它采用古老、著名的关于天体演化的疑问话语的形式，恰如托尔在乌特嘎尔基 [Utgardaloki] 大厅的辩论。内克尔 [G. Neckel] 为此正确使用了“游戏”一词，[17]质问者刚勒里将关注万事万物如风、冬季、夏季等的古老而神秘的问题提将出来。作为规则答案只能提供某些希奇古怪的神话形象作为解答。《斯卡尔斯卡帕故事》的开篇也完全落入游戏空间：关于迟钝、愚蠢、多毛的巨人和邪恶、狡黠的矮子的史前的、狂乱的幻想；粗野无礼、怪模怪样的奇人，幸亏在结尾只是作为幻象烟消云散。毫无疑问这是神话最后的陈旧阶段

——混乱、虚幻，也许耽于空想。不过，将这些特征视为曾经宏大英伟之理念的后来岁月的衰微则是轻率鲁莽的。恰恰相反，缺少风格正是神话的固有部分。

诗的形式要素是多种多样的：韵律形式和诗节形式、押韵、节律、谐音、头韵、重音等；还有像抒情诗、戏剧、史诗的形式。这些要素名目繁多，而且见于世界各地。在任何一种语言、发生在任何地方和所有时代中的诗歌主题，无论如何数量巨大，却也有共同之处。这些形式、方法和主题对我们来说如此熟悉，以致我们将它们的存在视为理所当然，很少驻足发问究竟是什么共性使它们是这样而不是别的。这种在人类社会的所有阶段都源于惊人的统一性以及诗歌模式之局限的共性，也许可以在这一事实中找到：我们所言的诗的创造性功能根植于一种甚至比文化本身更为原初的功能中，它便是游戏。

让我们再次列举属于游戏的特征。游戏是这样一种行为，它在时空的界限之内，以某种可见的秩序，按照自由接受的规则进行，并且在必需品或物质实用的范围之外。游戏的基调是狂喜与热情，并且是与那种场景相协调的神圣或喜庆式的。一种兴奋和紧张的感觉伴随着行动，随之而来的是欢乐与轻松。

现在难以否认的是，这些品质也适合于诗性创造。事实上我们刚才赋予游戏的定义也可用于诗。语言有节律或对称的安排，通过押韵或谐音造成的符号的妙用，对于感觉的精妙修饰，对于短语的人为以及艺术的加工——所有这些都是游戏精神的丰富表达。就像瓦莱里所言，将诗称作以文字和语言做游戏并非隐喻性的说法：这是精确而且真切的事实。

诗与游戏之间的亲和不只是外在的；它也明显存在于创造性想象本身的结构中。在诗性短语的转变、某一主题的发展、某

种情绪的表达里面，总有游戏成分在运作。无论是神话还是抒情诗，戏剧还是史诗，关于遥远过去的传奇还是现代小说里面，作者的目的总是有意识或无意识地创造一种“陶醉”读者并使其心驰神往的张力。在所有创造性写作下面的都是某些人类或感情的状态，它强大到足以向他人传送这种张力。但这些状态未免太少——这是关键所在。泛言之，这种状态要么从冲突、要么从爱情、要么从冲突及爱情之中浮现出来。

这样一来，冲突与爱情都包含着对抗或竞争，而竞争则包含着游戏。在绝大多数情况下，诗与文学的中心主题通常是奋争——即英雄人物需要完成的任务，他必须经历的磨难，他一定得克服的障碍。用于主人公的“英雄”一词就足够明显。任务将是极其艰难，而且似乎是不可能的。它多半被处理为某种挑战的结果或者一个誓言，情人的一个承诺或冲动。所有这些主题都将我们直接带回竞技性的游戏之中，另一套制造张力的主题则转移到英雄神秘的身分上。他隐姓埋名，要么因为他有意隐瞒自己的身分，要么因为他自己全然不知，要么因为他可以随心所欲地改变形状。换言之，他戴着面具，他身着伪装出现，他带着一个秘密。我们再一次接近了古老而且神圣的躲藏者的游戏，而那躲藏者只在知情者前露面。

作为真正的竞争形式，古代诗与古代的猜谜比赛简直没有区别。人们创造智慧，即美的代名词。智慧与美都受到游戏规则系统的支配，那些规则把观念与象征的范围固定在有用的、神圣的或诗意的情况中：二者都事先假定能够理解所说语言的某一内行圈子。二者中任何一个的有效性都完全依赖于它与游戏规则相吻合的程度有多大。只有能够讲述艺术语言者方可赢得诗人的头衔。艺术语言不同于日常用语之处在于它使用了特殊

的术语、意象、修辞等，这并不是人所尽知的。存在与理念之间的永恒鸿沟只能靠想象架起虹桥。言不尽意的概念总是与生活的激流不相适合。因此只有意象创造或修辞语汇才能表达事物，同时给它们沐上理念的光辉：即理念与事物在意象中统一。不过，尽管日常生活的语言——它里面有一种可行的和技术娴熟的工具——继续磨损词语的意象内容，并要求着其本身的某种表面存在（只在表面上合理），诗仍旧用精妙的意图继续培养着修辞的（即包含意象的）语言特性。

诗性语言凭借意象所做的正是与意象游戏。它用文体安置它们，将神秘注入其中，以便每个意象都蕴含对奥秘的回答。

古代文化中诗人的语言仍是最有效的表达方式，具有比文学灵感的快慰更为宽广也更为重要的功能。它将礼仪注入词语，它是社会关系的仲裁者，智慧、公平与道德的载体。所有这一切都未歧视其游戏特质，因为古代文化本身的设置就是一个游戏圈。在此阶段文化行为扮演着社会游戏的角色；即便最厉害的功利主义者也要转向或此或彼的游戏集团。然而，由于文明在精神幅度上不断增大，在游戏因素微弱或乌有的地方，其发展则吞没了具有自由游戏的地区。作为一个整体的文明变得日益严肃——法律和战争、商业、技术和科学失去与游戏的接触；甚至礼仪，曾经是表现游戏的绝妙领域，似乎也经历着解体的过程。最后只有诗歌作为一块堡垒保留着活生生的和高贵的游戏。

诗性语言的游戏性如此明显，以致几乎没有必要举例说明。纵观古代文化里面与诗的实践相联的巨大重要性，发现它所带来的技巧具有最高妙的严谨与精炼是不足为怪的。它基于非常具有约束力的规则的某种一丝不苟的符码，却允许几乎是无穷

无尽的变化。体系得以保存，并作为一种高贵的科学世代相传。我们能够在不同人群中间以非常相近的形式观察到这种对于诗近乎完美的崇拜，这并非偶然，而那些人是在时间与空间上如此遥不可及，以致他们很少或没有接触那些也许会影响其文学的那些更为丰富也更为古老的文明。例如，在伊斯兰教之前的阿拉伯以及《埃达》与传奇时代的冰岛，情况就千真万确。撇开节拍与韵律的细节不谈，我们会满意地发现一个例子很适于说明在某种秘密的语言中诗与游戏的联系，即古斯堪的纳维亚的 *Kenningar*[18] ["隐喻诗"]。当诗人用"语刺"说"舌头"，用"风厅的地板"说"大地"，用"树浪"说"风"等等之际，他是在给听者以无形中就解答过的诗意谜语。诗人与听众必须知道成百上千这样的游戏。重要的事物——我们会说，黄金——就有许多诗意的名字。在《新埃达》的一个记事里，《斯卡尔斯卡帕故事》或"诗人的言说"，就开列了这种诗意表达的一份长表。*kenning* [隐喻] 的用处不啻是对神话知识的一次测试。每一尊神都有其多重伪名，包含着关于他的历险、形状或喜剧式关系的转弯抹角的关联。"你如何描述海姆达尔 [Heimdall]?""他可以称作'九位母亲的儿子'或者'众神的看护者'或者'阿萨'、'罗基的敌人'、'弗莱雅 [Freya] 项链的寻找者'或许多其他名字。"

诗与谜之间的密切联系从未完全失去。过多考虑冰岛的诗人 [*skalds*] 的清晰性是一种技术失误。希腊人也要求诗人的言词葆有神秘色彩。在行吟诗人中间，他们的艺术的游戏功能比其他诗人的艺术更为明显，尤其体现于 *trobarclus*——即玄奥诗的创作。

现代抒情诗派将其生命移入并保持在不能轻易接近的领

地，并乐于把意味隐含在带有谜团的词语之中，因此保存了其艺术真正的本质。通过理解或至少是熟悉他们特殊语言的小读者圈，他们成为古代世纪延续至今的一个亲密的文化团体。然而，围绕他们的文明是否有足够的能力欣赏他们的目的，以培植这样一种艺术，懂得其 *raison d'etre*［存在的理由］仍旧是履行一种重要的功能呢？

第八章
"神话诗"诸要素

一个比喻一旦开始以生命和运动的方式去描绘事物，它就向拟人发生了转化。将无形体、无生命的东西当作人来写是一切神话、也几乎是一切诗歌的灵魂。然而，严格说来，转化的具体过程却并不这么简单。并不是首先构想出某个无形体、无生命的东西，然后再将其转化为有形体有生命的东西。不！被感知的东西是一开始就被构想为有生命、能运动的，这是其最初的表达，而不是什么以后构想出来的东西。因此，一旦人们感到有将自己的感受传达给别人的需要，拟人也就产生了。概念就是伴随着这种想象性行为而产生的。

我们有理由将大脑这种与生俱来的习惯、这种力图创造一个想象性的生命世界（或一个生气勃勃的观念世界）的倾向称为大脑的游戏、智力的玩耍吗？

还是让我们来看一看一种最基本的拟人形式，即关于世界与万物起源的神话构想：在这种创始神话中，世界被想象为是神用某个世界巨人的肢体创造而成的。从《梨俱吠陀》和较晚些的《埃达》中我们已经熟悉了这种观念。语文学家们往往认为这些作品经过了后人的加工改造。《梨俱吠陀》的第十个赞歌

对祭祀牧师掌管的那种原始神话——祭祀牧师往往对其做祭祀仪式方面的解释——作了非常神秘的解释。它认为，“普鲁莎”[Purusha]——即“人”，是宇宙间最原始的生命。[1]世界上所有事物都是用他的身体做成的：“空中的飞禽，地上的走兽，原野和村庄”；“月亮来自他的精神，太阳来自他的眼睛，他的嘴中产生了因陀罗和阿耆尼，他的呼吸中产生了风，他的肚脐中产生了天空，他头上产生出天国，脚下产生出地球，从他的耳朵中产生了地的四维；它们（诸神）[2]就这样创造了世界”。神将普鲁莎作为祭品烧死。这一章乃古老的神话想象和以后宗教文化的神秘想象的混合物。我们可能无意中已经注意到，在这一章的第 11 首诗中，我们非常熟悉的疑问句式突然出现了：“当它们分解普鲁莎时，它们将其分成了多少部分？他的嘴叫什么？还有他的胳膊，他的腿，他的脚？”

刚勒里在《埃达》中也同样问道：“世界的起源是怎样的？它是怎样开始的？在此之前又是什么？”此后不久又出现了对世界起源的描述：首先，在热气流与冰层相撞的过程中产生了原始巨人依米尔 [Ymir][3]。他被神杀死，他的肌肉变成了地球，血液变成了江河湖泊，骨头变成了山，头皮变成了树，头颅变成了天空……。

所有这些描写最初都不是作为生命起源神话而出现的。我们看到的是非常传统的材料（至少在《埃达》的例子中如此），这些材料从祭祀仪式的层面渐渐降为文学的层面，并且作为珍贵的古代文化遗产和开启后人心灵的材料而保存了下来。正如我们已说过的，《吉尔伐吉宁》[*Gylfaginning*]——上述一切皆源于此——的整个结构、调子和倾向似乎都在以很不严肃的方式与古老的神话主题开玩笑。因此，我们应该问一问自己，人

类大脑是否天生就有这种“游戏性”[playfulness] 的倾向。换句话说，当我们想对上面的描述进行一般性的概括时，我们怀疑，原始印度人和斯堪的那维亚人是否真的那么虔诚地认为世界是从人的肢体中产生的。无论如何，这一想法的现实性无法证明。也许这根本上就是不可能的。

通常，我们倾向于认为，对抽象观念的拟人化处理是后世文人们的创造——比如，寓言这种修辞技巧就被后世文人们用滥了。的确，一旦诗学隐喻不再依附于真正的原创性神话、不再成为某种神性活动的组成部分，它所具有的拟人的信仰价值就会受到质疑，就会被认为是虚假的了。拟人被有意识地用作诗歌的材料，即使它所描述的观念本身仍然被视为是神性的。这一点同样适用于我们在荷马史诗中发现的一些最早的拟人的例子：比如，用阿特 [Ate] 表示“幻象”，她经常偷偷潜入男人们心中；用丽泰 [Litai] ——这两个都是宙斯的女儿——表示“祈求”，她又丑又斜视。在赫西奥德那里我们会遇到无数的拟人，它们同样无形、无色，同样是虚构的；其《泰奥格尼亚》[*Theogonia*] 将许多抽象的概念看作是邪恶的厄里斯 [Eris] 的后代：辛劳、遗忘、饥饿、痛苦、自杀与谋杀、争吵、欺诈、嫉妒等等。提坦帕拉斯 [Titan Palas] 与海之女斯迪克斯 [Styx] 的两个孩子——克拉多斯 [Kratos] 和比亚 [Bia] ——和宙斯住在一起，形影不离。[4]所有这些人物都不过是些寓言、是大脑产生的苍白无力的虚构物？也许不是。我们有理由这样来推测：对这些抽象品质的拟人化处理属于宗教形成初期的产物，当时原始人所感觉到的环绕在自己周围的超自然的力量还没有获得人的形体。在大脑面临生活与自然所给予的神秘的、巨大的威胁时以人的方式构想诸神之前，它仅仅给那些压制它或保护它

的东西一些粗略而不确定的名字，这时产生的是一些模模糊糊的生命体的形象，而不是清晰的人体形象。[5]

看来，那些奇特的神秘人物正是从人类大脑这种“前历史”的层面中产生的，很朦胧但又奇怪地书卷气十足；恩培多克勒[Empedocles]正是根据这一点来对另一世界进行描述的：“在那个没有欢乐的地方，‘谋杀’之神、‘愤怒’之神和其他一大堆恶煞凶神在黑暗的、充满哀伤的草原上游荡；和它们在一起的是吞噬一切的‘疾病’之神，‘腐败’之神以及‘腐败’之神的所有徒子徒孙们。”[6]然而，“那里也生活着地母和光芒四射的太阳女神、血腥的‘争斗’之神和哀伤的‘和谐’之神；‘美丽’夫人和‘丑陋’夫人、‘性急’夫人和‘性慢’夫人；可爱的‘真理’之神和灰暗的‘阴影’之神。”[7]

罗马人以其古老的、独一无二的宗教意识在一种叫作“*indigitamenta*”的活动里仍然保存着这种原始的拟人能力（并非狭义上的人形的东西）：这是一种正式的仪式，当公众的情绪非常狂乱时人为地设立许多新神，其目的是通过这种方式以缓和集体情感的急剧爆发。这要的是一个很聪明的心理学滑头，旨在以外化与抚慰的方式驱除危险的社会紧张情绪。象“苍白”和“恐怖”这样的东西都有自己的神坛，埃乌斯·罗克提乌斯[Aius Locutius]、雷底库勒斯[Rediculus]和多米杜卡[Domiduca]也同样如此。《旧约》里也有拟人的例子：在《诗篇》第85中，“慈爱”、“诚实”、“公义”与“平安”遇到了一块，彼此相亲；还有《智慧书》中的“智慧”，《启示录》中的四个“马人”等。马塞尔·毛斯提到英属哥伦比亚印第安人有一个“财产女神”，其职责是分配财物。[8]

在举过这些例子之后，我们有理由问：这种拟人的方法究

竟在多大程度上来自于——或产生了——信仰态度。我们还可以更进一步问：所有这些拟人都只不过是大脑的一种游戏吗？离我们更近一些的例子导致我们得出肯定的结论。阿西西的圣弗朗西斯以一种神圣而虔诚的心情将“清贫”[Poverty]——他的“新娘”——视若神灵。但如果我们冷静地问圣弗朗西斯是否真的相信存在着一个名字叫做“清贫”、而且确实代表着“清贫”观念的精神性的天国生物，我们就有点犹豫了。这一问题也许过于赤裸；但我们的目的是试图找出这种观念里面所隐含着的情感内容。圣弗朗西斯的态度是信与不信的混合体。教会似乎没有赋予他明确地相信这种事情的权利。他的“清贫”概念可能摇摆于诗性想象与宗教信仰二者之间，尽管明显地向后者倾斜。对他的心理状态最简洁的表达是：弗朗西斯是在与“清贫”这个人物玩游戏。这位圣者一生充满着许多游戏的因素与游戏式的人物，这是他一生中最有吸引力的部分之一。同样，比他晚一个世纪的德国神秘主义者亨利·苏索[Henry Suso]在其神秘的、抒情性的甜蜜遐想中也沉迷于与他所钟爱的“永恒智慧”[Eternal Wisdom]的游戏之中。这些圣者与神秘主义者进行游戏的场所与尘世相隔甚远，与逻辑理性思维相隔更远。神性与游乐往往重叠在一起。诗性想象与宗教信仰同样如此。

在别的地方，我曾详细分析过寓言形象在某些中世纪诗人、空想家和神学家那里的理想价值。我写过一篇分析阿兰·德·里尔[Alain de Lille]对神学与诗歌关系的看法的文章。[9]我认为，不可能在诗歌的拟人和神学的天国生物这两个概念之间做泾渭分明的区分。如果我们将阿兰·德·里尔具有如此丰富想象力的诗歌作品（诸如 *Anticlaudianus* 或 *De Planctu Naturae*）仅仅描述为某种文学“游戏”，对于他这样一位诗人神学家而言

将是不公平的。他的诗歌意象极为深刻，隐含着相当精深的哲学思想与神学思想。另一方面，他也清楚地意识到了他所使用的工具的想象性特点。即使是宾根的西尔德加德 [Hildegard of Bingen] 也没有将她在幻觉中看到的“美德”所具有的形而上的现实信以为真——实际上，她是反对这一观念的。[10]她说，她所见到的意象与美德之间只是一种“符号化”[Signifying]的关系。然而，在幻觉中它们却像真的生物那样活动。正如在阿兰·德·里尔那里一样，在西尔德加德那里，即使是在神秘的体验中，诗性想象也被认为是在幻觉与信念、游戏与严肃性之间飞来飞去。

不管以何种形式出现——从最具宗教色彩的到最具文学色彩的，从吠陀的普鲁莎到《头发遇劫记》[*Rape of the Lock*] 中鲜活塑像——拟人既具有游戏的功能，也是大脑一个极为重要的习惯。即使在现代文明中，它也决没有退缩为纯文学的虚构物。在日常生活中我们也远远没有超越这种形态。有谁没有过一次又一次气急败坏地与某个无生命的物体——比如某个羁傲不驯的领扣——较劲，因为它在你最急的时候顽固地给你捣乱而一个劲地骂它、咒它的经历？你在这样做时，你就是在进行严格意义上的拟人。然而，在正常情况下，你并不将领扣作为一个实体或观念去信仰。你只是不情愿地、被动地陷入了游戏态度之中。

如果大脑这种赋予普通物体以人性的天生倾向实际上植根于游戏之中，那么我们就不得不面临着下面这个非常严肃的问题：游戏态度可能早于人类文明而存在，于是拟人和想象的根基就得到最远古的地方去追寻。人类学和比较宗教学研究告诉我们，以动物形式对神灵进行拟人化是古代宗教生活最重要的

特征之一。动物想象是整个图腾系统的基础。一个部落不仅称自己为“袋鼠”或“乌龟”，而且认为自己实际上就是袋鼠与乌龟。同样的思维方式存在于大家所熟知的“*versipellis*”这一观念之中：意思是可以改换外皮、以动物形体出现的人——比如“狼人”。它也隐含在宙斯经常出现的许多变形（如 Leda、Europa、Semele、Danae 等）以及半人半兽的埃及诸神之中。无疑，对土著人、古埃及人和古希腊人而言，用动物形体来描述人是完全“严肃”的事情。他们像小孩一样不能清晰地对二者进行区分。然而，他戴上动物面具以动物的形式出现这一行为本身就证明他毕竟要比动物发达。我们不再处于原始状态，因此重构原始人心理状态的唯一方法是假定原始人的整个生活一直笼罩着我们孩提时的那种游戏氛围，从其最圣洁的情感到最孩子气的玩乐。然而，仪式、神话和宗教中的动物因素只有从游戏中才能得到最好的解释这种假定是不是过于大胆了点呢？

关于拟人和寓言的讨论还会引发另一更深入的问题，它也正是我们心目中“非常严肃的主题”。我们能非常肯定今天的哲学和心理学已经完全抛弃了隐喻的表达方式吗？我经常认为它们没能做到这一点，而且永远也不可能。古老的隐喻思维仍然潜藏在这些学科的术语之中，拟人在它们给心理冲动与心理状态所起的名字中随处可见。心理分析的文学更是与其难解难分。我们甚至会问，抽象言辞脱离开它们是否还能进行下去。

神话元素与诗歌元素从“游戏功能”的角度都能得到最好的解释。为什么要使词语臣服于节奏、韵律和节拍？从美或情感的角度来回答是不着边际的。而如果我们回答：人创作诗歌是因为他们感到有某种社会游戏的需要，我们才算接近了问题的本质。有节奏的语言产生于这种需要。诗歌在群体的游戏中

发挥着很重要的作用，具有很高的价值；如果社会游戏失去了其仪式或节日庆典的功能，诗歌也就失去了其价值。像节奏和对偶这样的元素就来自于那些永恒的、不断重复的游戏模型，并且只有在这些游戏模型中才有意义。它们在来源上不可避免地与歌唱与舞蹈原则结合在一起，而歌唱与舞蹈的原则反过来又只有在由来已久的游戏功能中才能得到理解。所有的诗歌品质，比如说美、神圣性、魅力等，最初都包含在游戏的特质之中。

我们根据永不磨灭的希腊模式将诗歌分为三大类：抒情诗、史诗和戏剧诗。自然，抒情诗最接近作为三者共同来源的游戏。这里的抒情诗必须从广义上来理解，它不仅包括抒情诗这个文类，而且包括所有表达出人类情感的诗歌作品。就诗歌语言的层面而言，抒情性的表达离逻辑思维最远，离音乐与舞蹈最近。抒情诗是神秘玄想、神谕和巫术的语言。在这里诗人最强烈地经受着某种外力的灵感激发；在这里他最接近最高智慧，他最接近虚无。置理性与逻辑于不顾是原始民族的牧师和祭司们所使用的语言的特征——通常只是一些无意义的呢喃和乱语。爱弥尔·弗格特［Emile Faguet］曾论及过“现代抒情诗中必不可少的废话”［“le grain de sottise nécessaire au lyrque moderne”］。但并非现代抒情诗才需要这种“废话”，整个抒情诗文类都必须逃出知性的限制。抒情性想象的一个基本特征是其极端夸张的倾向。诗歌必须走向极端。《梨俱吠陀》对世界起源的神秘幻想与莎士比亚高贵典雅的天才的一个共同点是，二者都使用最大胆的想象；莎士比亚虽然生活在古典主义已经风行的时代，但其作品仍然保持着古代 *vates*［着魔附灵者］的那种神秘的活力。

将一个观念表现得尽可能地巨大和迷乱并非抒情诗所独

有，它同时也是游戏的典型功能，常见于儿童与精神病人之中。有个故事讲到一个小男孩从园中冲出来大叫：“妈咪！妈咪！我看到一棵胡萝卜大得——大得像上帝！”有个精神病人告诉医生说有个东西正坐着一辆马车来抓他。“我敢说，不是普通的马车？”“当然不是——一辆金色的马车。”“什么东西拉车子？”“四千万钻石牡鹿。”在佛教传说中也经常出现类似不合常理的东西。这种夸大的倾向经常可以在神话与圣徒传的编者身上看到。印度教传统表明，西阿瓦纳［Cyavana］在苦修时坐在一个蚁堆上，这个蚁堆是无形的，只有他本人才看得到，他就像一块烧炽的煤那样闪闪发光。维斯瓦弥特拉［Visvamitra］踮着脚尖站了一千年。从远古神话到格列佛游记，大量有关巨人或侏儒的故事中都充斥着这种神奇的游戏。在《埃达》中，托尔和他的同伴发现一个小房子从一个巨大的卧室里伸出来，于是他们就在那里面过夜。第二天早上发现原来是睡在巨人斯科利米尔［Skrymir］的手套的大拇指里面。[11]

我认为对这种通过无限夸张或打乱正常比例关系以制造一些令人惊奇的效果的欲望不必过于认真，不管这种欲望是出现在作为信仰系统之组成部分的神话里还是出现在纯文学或儿童的幻想中。在每种情况下，我们面对的都是大脑同样的“游戏习惯”。我们总是不大愿意根据我们自己的科学、哲学和宗教标准去判断表现在神话中的古人的信念。“促使相信”［make-beliere］的半玩笑式的因素与真正的神话难解难分。在此我们所反对的只是柏拉图所说的“诗歌的魔术因素”［thaumaturgic part of poetry］。[12]

我们说诗歌——就希腊词“*poiesis*”的广义而言——总是落

入游戏的范围，但这并不意味着其游戏的特征可以永远保留下来。史诗一旦不再在庆典场合朗诵而仅仅供人阅读，它也就失去了与游戏的联系。抒情诗一旦脱离了音乐，它也就不再具有“游戏功能”。只有戏剧因其功能性特征、其作为一个“行动”的品质而永远保持着与游戏的联系。这种难分难解的联系在语言自身中就能体现出来，特别是拉丁语以及由拉丁语派生出来的语言，德语也同样如此。“戏剧 [drama]” 被称为 “play”，戏剧表演被称为“playing”。但创造了戏剧并使这一形式臻于完善的希腊人却并不用“play”这个词指称戏剧本身，也不用它指戏剧表演。这一点似乎有悖常情，尽管根据我们上面所说的来看，这是完全可以理解的。希腊语中缺少一个能指称整个戏剧活动的词这个事实可以解释这一术语上的漏洞。希腊社会如此深地植根于“戏剧精神”之中，以至于希腊人对这一精神早已熟视无睹，习以为常了。

悲剧和喜剧都来源于游戏，这一点已足够明显。阿提刻 [Attic] 喜剧产生于狄奥尼索斯酒神节上的庆典活动 *komos*，只是到后来才成为一种有意识的文学活动，即使到了阿里斯托芬的时代，它仍然保留有许多狄奥尼索斯时代的痕迹。在所谓“*parabasis*” 的喜剧表演中，合唱队站成好几排在舞台上前后移动，他们面对着观众，向观众指出谁将成为牺牲品，并且对其肆意嘲弄。演员们的服装和合唱队的动物面具都带有远古的特点。阿里斯托芬并不只是偶发奇想才将黄蜂、鸟和青蛙等作为其喜剧的主题，这一作法的背后隐藏着源远流长的整个动物拟人的传统。“古老的喜剧” [“old comedies”] 因其公开的社会批评与尖锐的讽刺毫无逊色地跻身于我们已经讨论过的那些严厉苛刻、富于挑战性但具有节日启应轮唱色彩的歌唱之列。在日

尔曼文学中同样存在一条与希腊戏剧平行的从仪式到戏剧的发展线索，这一线索近来被非常合理地得以重建，实际上这得益于罗伯特·施通普夫[Robert Stumpfl]的著作《关于日尔曼游戏崇拜的起源和戏剧的关系》[*Die Kultspiele der Germanen als Ursprung mittelaterlichen Dramas*]。

悲剧在其源始并不只是作为对人类命运的文学编造。一开始它根本不是作为在舞台上演出的文学，而是一种神圣的游戏或游戏式的仪式。但随着时间的发展，对某一神话主题的“表演”逐渐与用手势和对话对一个故事情节进行的常规戏剧表演融合在一起。

喜剧和悲剧都用于竞赛的目的。我们知道，在所有情况下，竞赛都可被称为“游戏”。希腊戏剧家们写戏剧作品是为了拿到狄奥尼索斯节上去参加比赛。尽管比赛并不是由城邦组织的，但城邦却插手了这件事。总有一大群二三流的诗人参与竞争桂冠。观众习惯于边看表演边对参赛作品评头论足，相互比较，且批评极为尖刻。观众能理解所有的用典并且对表演风格与语言表达上的奥妙心领神会，像足球比赛的观众那样分享着比赛的一切紧张与欢乐。他们焦急地等待着合唱队的出现。参加合唱队演唱的人已经排练了整整一年。

戏剧的实际内容也富于竞赛性。比如，可以在喜剧中辩论某个问题，攻击某个人的某种观点，就像阿里斯托芬在其喜剧里攻击苏格拉底和欧里庇得斯一样。至于喜剧表演时的情绪，那是一种真正的狄奥尼索斯式的狂喜与陶醉。表演者在面具的掩护下脱离了日常生活的世界，感到自己好像被转变成了另一个人。因此与其说他是在对那个人进行“表演”还不如说他已经成了那个人的化身。观众和他一起被带进同样的心理状态之中。

在埃斯库罗斯的戏剧中，高昂激奋的语言、高度夸张的想象和措辞都充分表明了其与戏剧的宗教起源的关系。产生戏剧的大脑并不能区分游戏与严肃的事情之间的区别。在埃斯库罗斯的戏剧中，最为严肃的事情也经常以游戏的形式出现。欧里庇得斯戏剧的基调摇摆于深刻与轻浮二者之间。在柏拉图对话的《会饮》篇中，苏格拉底说，真正的诗人必须同时是悲剧的和喜剧的，而整个人类生活也应该被认为是悲剧和喜剧的混合物。[13]

第九章
哲学的游戏形式

在我们用游戏的观念对其进行描述的圈子的正中间站着希腊的“智者”。我们可以将“智者”视为连续不断地出现在我们面前的古代文化生活中许多中心人物的延伸：预言家、巫医、先知、术士和诗人。不过，对他最恰当的称呼还是“*vates*”[着魔附灵者、诗人]这个词。“智者”与更古老的“文化教长”[cultural rector] 有两个重要功能是相同的：显示自己惊人的学识、高超的技艺；在竞赛中击败对手。因此，在他身上体现了古代社会游戏的两大要素：引人注目的夸饰作风和强烈的论战欲望。同时必须记住的是，在智者作为一个学派出现之前，埃斯库罗斯曾用“智者”一词指那些充满睿智的老英雄，比如普罗米修斯和巴拉米底 [Palamedes] ——我们知道，这两个人都曾不无自豪地列举出了他们为人类所创造的所有技艺的名字。这种对自身知识的夸耀与后来的智者如出一辙，如身怀绝技的希庇阿斯·波利希斯特 [Hippias Polyhistor] 就炫耀说他穿戴的所有东西都是他自己做的；他经常在奥林匹亚山上以一个全面天才的身分出现，声称随时可以对任何主题进行辩论——他已经准备好了！随时可以回答任何问题，且从未遇到过敌手。[1]这一切也

在亚那瓦尔克亚身上体现出来了，这位《布拉哈曼纳斯》[*Brāhmanas*] 中的猜谜好手，曾使其对手掉了脑袋。[2]

智者的表演被称为"*epideixis*"——一种当场显示。我在上面曾暗示过，他有惯常的节目，并且他的演讲是收费的。有些人的演讲有固定的价格，比如普罗蒂库斯 [Prodicus] 的演讲就标价五十个银币。高尔吉亚 [Gorgias] 以这种方式挣了不少钱，以至于他将自己的一尊纯金塑像作为祭品献给了特尔斐神庙。巡回讲演的智者，比如普罗泰哥拉 [Protagoras]，获得了令人难以置信的成功。一个著名智者的光临对一个城镇来说无异于一个重大的节日。人们将他奉若神灵，把他当作运动会中得胜的英雄一样接待；智者演讲的场面也的确像运动会那么壮观。观众对他每一个精心设置的论辩的圈套都报以热烈的掌声与欢笑。这纯粹是游戏，你必须拼命使对手落入圈套，最后给他致命的一击。[3]善于制造思维的悖论对智者是一种很高的荣誉。

当普罗泰哥拉将论辩术称作"一门古老的艺术"时，他抓住了问题的本质。这的确是一种在最为远古的文化中就已经开始了的智力游戏，摇摆于严肃的仪式与纯粹的玩乐二者之间，有时迸发出许多智慧的火花，有时又陷入了纯游戏式的较量之中。沃纳·耶格不无轻蔑地谈到了那种"将毕达哥拉斯描述为巫医的现代时尚"，认为这种观点根本不值得一驳。[4]然而，他忘了，巫医——随便怎么称呼都行——不管从本质上说还是从历史上说都的确是所有哲学家和"智者"的老大哥，并且哲学家和智者身上一直保留着这种古老的血缘关系的痕迹。

智者自己完全清楚他们的技艺的游戏性质。高尔吉亚就曾将自己的《海伦颂》 [*Encomium on Helen*] 称为一种游戏 (παιγνιου)，将其学术论文《论自然》[*On Nature*] 称为游戏式

的修辞学研究。[5]反对这种解释的人，比如加贝尔[Capelle][6]应该记住，在论辩术的整个领域中，游戏与严肃的事情二者之间并不能截然分开。同样，那种认为柏拉图对智者的描述是一种漫画式描述或戏仿的观点，也只有部分正确性。我们不应忘记，智者身上体现的所有轻浮与不真诚的品质本质上都只是他的一种伪装，这与其远古的起源有关。他在本质上属于游牧部落；流浪与寄生是他与生俱来的特性。

然而，这些智者为希腊教育观和文化观的形成创造了环境和气氛。希腊的学术和科学并不像我们所理解的那样是学校教育的产物。也就是说，它们并不是用来训练公民从事有益的职业和教育体制的产品。对希腊人而言，大脑的非凡能力是“闲暇”—οχολη—所结出的果实。在希腊，一个自由人，任何城邦事务、战争或宗教仪式之外的时间都是可以自由支配的，这样他就拥有充裕的“闲暇”时间。[7]“学校”[school]一词后面隐含着非常奇怪的历史。这个词最初的意思是“闲暇”。现在，随着人类文明越来越多地限制了年轻人的时间支配，将越来越多的年轻人从孩提时起就驱赶去进行严格的生活技能训练，这个词现在具有了与其原义相反的“系统的工作和训练”的意义。

作为一种表达方式的论辩术，正如我们在智者的前辈“*vates*”那里所看到的那样，与原始游戏有着密切的联系。论辩本身与谜语密不可分。它是一种防卫的技艺。希腊词“πρόβλημα”的原义是放在身体面前做防卫用的东西——比如盾牌——或你扔到另一个人的脚下让他去捡的东西——如中古武士抛到地上以示挑战的手套。这两种意义的抽象层面都非常适合论辩术。[8]游戏，或如一些人所称的 *jeux d'esprit* [智趣游戏]，就是用一些诡计使人上当，这在希腊人的日常谈话中占有

非常重要的地位。人们用专业术语对这些诡计进行了归类。诸如：*sorites*、*apophaskon*、*outis*、*pseudomenos*、*antistrephon* 等等。亚里士多德的一个学生克利克斯［Clearchus］写过《谜语理论》一书，其中特别讨论了“*griphos*”这种类型：一种有奖有罚的、玩笑式的“问题游戏”。比如：“什么东西既无所不在又无踪无影？”——“时间。”“我不是你。我是人，所以你不是人。”人们认为狄奥革尼［Diogenes］说过这样的话：“如果你想得到真理，你最好从我开始。”[9]克里西普斯［Chrysippus］专门写过一篇讨论辩术的论文。所有这些论辩的游戏都有一个前提条件，那就是：你的对手也会像你一样接受这一游戏的逻辑有效性，而不是像狄奥革尼那样提出反对意见，否则一切都会给毁了。对这种问题游戏可以进行各种各样的人工修饰，比如加上节奏、韵律等。

智者们的论辩术与普通谜语以及关于宇宙起源的宗教谜语都有着密切的关系。在柏拉图对话的《尤泰第姆斯》中，尤泰第姆斯［Euthydemus］是在玩一些纯粹孩子式的语法游戏和逻辑游戏，有时又似乎是在进行精深的宇宙论和认识论的探讨。[10]早期希腊哲学家的深刻言论，比如埃里亚式的论调就说过既不存在“宇宙起源”又不存在“运动”和“多元”，采用的就是问答游戏的形式。即使那些得出否定性结论的推理过程也是通过一个或一系列的问和答而完成的。“当你摇一袋玉米时是哪一个玉米发出了响声？是第一个吗？”“不。”“第二个吗？”“不。”“第三，第四……？”“不。”“因此……。”

希腊人自己明白他们的这些事情在多大程度上是游戏。在《尤泰第姆斯》中，柏拉图通过苏格拉底之口将论辩术贬为纯粹是一种愚人条文，“这种东西”，他说，“不能使你了解事物的任

何本质；你学会的只是如何用一些模棱两可或神秘兮兮的话去骗人。这比脚底下使绊子或当人要坐下去时突然将凳子抽掉好不了多少。”“当你说你要使这个小孩成为智者时”，他接下去说，“你是在骗他，还是在说真话呢？”[11]《智者》中的泰阿泰德[Theaetetus] 不得不向来自埃里亚的“陌生人”承认，智者属于那种“一心只想着游戏”的人。[12]当巴门尼德 [Parmenides] 被迫涉及“存在”的问题时，他称这一任务为“玩一次困难的游戏”。[13]接下来讨论深刻的本体论问题时，也是将所有时间都花在问与答的游戏之中。“太一是不可分割的、无限的，因此它也是无形的；它无踪无影，无声无息，无时无刻，浑然不可知。”然后这条线索又断了，过一会儿又接上了，然后又断了。[14]论题就像梭子一样来回移动。并非只有智者才做游戏——苏格拉底和柏拉图同样如此。[15]

按照亚里士多德的说法，埃里亚的芝诺 [Zeno] 是第一个用问答形式写对话的人，这一形式对麦加拉学派 [Megarian School]的哲学家和智者而言是很奇怪的。它必须利用一些技巧才能抓住对手。人们认为柏拉图受了索弗伦[Sophron]的影响，特别是当他写作其对话时。这个索弗伦是一位闹剧（μιμοϛ）作家。亚里士多德公开称对话为“*mimos*”的一种——*mimos* 本身就是喜剧的一种类型。因此，当我们发现即使是苏格拉底和柏拉图也像智者那样位于骗子和江湖术士之列[16]时，没有必要大惊小怪。如果这些还不足以揭示出哲学中的游戏因素的话，我们可以到柏拉图对话本身中去寻找证据。对话是一种艺术形式，一种虚构；因为显然，真正的日常对话——不管在希腊人那里被修饰得多么华丽——不可能像文学对话那么故弄玄虚。在柏拉图那里，对话是一件很轻松的事，也非常肤浅。《巴门尼

德》——这简直就是一篇短篇小说——的背景足以证明这一点；另外，《克拉底鲁》[*Cratylus*]的开头也能证明这一点。这两篇对话以及与二者有关的其他对话所具有的非正式的语调都同样能证明这一点。这与"*mimos*"有令人惊异的相似性。在《智者》篇中，古老的哲学原则以一种"谐谑"的方式被触及了；《普罗泰哥拉》中的埃比麦修斯[Epimetheus]和普罗米修斯也显然是以诙谐幽默的形式讲述的。[17]

"对这些神的外表和名字"，苏格拉底在《克拉底鲁》中说，"有个既严肃又诙谐的解释，因为神喜欢开玩笑。"在同一对话中，柏拉图让苏格拉底说："如果我听过普罗蒂库斯价值五十银币的演讲我会立即让你们知道的，但遗憾的是，我只听过他价值一银币的演讲！"[18]他以同样明显的讽刺语调嘲弄某些荒唐的词源学："现在请注意观察我在对付我无法解决的问题时所用的特殊技巧！"[19]最后，他说："我很久以来就为自己的智慧感到惊讶，但我却从不相信它。"但当《普罗泰哥拉》在结束时推翻了前面所有的观点或当你无法判断《美尼泽诺斯》[*Menexenos*]中葬礼上的演讲是在讲真话还是开玩笑时，你有什么话可说呢？

柏拉图的对话者自己也视其哲学思考为一种愉快的消遣。年轻人喜爱争辩，老年人应受到尊敬。[20]加利克勒[Callicles]在《高尔吉亚》中说："这就是它的一切，如果你现在抛开哲学而转向一些更伟大的事情，你会明白这一点的。因为哲学是个很美丽的东西，如果你在年青时适度地追求它的话；但对过于迷恋它而陷进去了的人而言，它却是有害的。"[21]

因此，正是那些为哲学和自然科学打下永久根基的思想家们将自己的努力视为一种年轻人式的迷恋。为了总能确认出智者的根本错误、他们在逻辑和伦理上的不足，柏拉图并不耻于

借用他们的轻松随便的对话形式。因此，他虽然深爱哲学，却只把哲学看作是一个高贵的游戏。他和亚里士多德都对智者们的荒谬观点及其含糊其辞的表达加以了如此认真、如此精心的反驳，这只能说明他们自己的哲学思考仍然没有脱离与古老的游戏的联系。值得一问的是：哲学总能做到这一点吗？

我们可以这样来简要勾勒一下哲学发展的几个不同阶段：它从远古的宗教"谜语游戏"中诞生，这种游戏同时具有仪式和节日庆典的娱乐色彩。在宗教的一面，它产生了《奥义书》这样深刻的哲学和通灵学，产生了前苏格拉底学派直觉的灵光一闪；在游戏的一面，它产生了智者学派。这两个方面并非绝对分离。柏拉图将探求真理的哲学提升到别人无法企及的高度，但他采用的是一种很空灵的形式，这种空灵之气过去是——现在仍然是——哲学的重要元素。它同时还发展出一个低一些的层面：充满江湖骗术与学术投机的智者学派。希腊文化中的竞赛性因素是如此强大，以致于使修辞学以牺牲哲学为代价而不断膨胀。高尔吉亚是这种文化腐败现象的典型代表；他从真正的哲学中脱离出来，而将时间浪费在使用一些华而不实的、空洞的词语上面。在亚里士多德之后，哲学思维的水平一落千丈，模仿走向了极致，偏狭的学术心理一统天下。在中世纪晚期也发生了同样的事。在努力理解事物的内在本质的伟大学者的时代过去后，紧接而来的是一个只需华而不实的词语和公式即可横行于世的黑暗时代。

所有这些东西里面的游戏因素都难以精确地加以界定。有时，一个充满孩子气的双关语或肤浅的智力游戏距深刻的哲理仅一步之遥。高尔吉亚在其著名的论文《论"无"》[*On Not*-

being]中系统地排斥所有严肃的认识，提供激进的虚无主义。然而这篇论文就像其《海伦颂》一样具有游戏的色彩——高尔吉亚本人公开称后者为一种游戏。游戏与知识之间缺乏明确的区分这一点可以从下面这个事实看出来：斯多噶学派 [the Stoics] 以同样的方式对待建立在某种语法圈套之上的论辩和麦加拉学派严肃的演讲。[22]

辩论和演说可以支配着其他的活动，且一度是公开竞赛的主题。公开演说是自我展示、自我炫耀的方式。当一位希腊作家想对某一有争论的问题作出判断时，他往往以文学的方式将其表现出来。比如，修昔底德通过阿基达摩 [Archidamos] 和斯泰那拉达 [Stheneladas] 的演说来表现战争与和平；用具有高度智者色彩的问答游戏的形式去处理力量与权利的问题。阿里斯托芬的《云》在描述正义与非正义的逻各斯之间决斗的过程中对华而不实的公开辩论进行了戏仿。

智者最热衷的事情之一是“反逻辑” [*antilogia*]，或者说“双重推理”。除了给游戏以自由外，这种形式还暗示出人类大脑在每一论断上所显现出来的永恒的模棱两可性：你可以这样来表达一个事物，也可以那样。而实际上，能够保持这种以语言取胜的艺术的纯洁性和合法性的正是其游戏的性质。只有当智者们用其所掌握的语言艺术去追求一种内在的不道德的目的时——比如加利克勒极大展示其“大师道德”[23]——他才变成智慧的颠覆者和叛逆者。然而，智者和论辩家活动的一般目的并不是为了追求真理而只是想满足一些纯个人的欲望：想证明自己是正确的。他们为原始的竞争本能和获得荣誉的欲望所激发。某些尼采的传记作家[24]指责尼采重新拾起了哲学中古老的竞赛的 [agonistic] 态度。果真如此的话，他倒是将哲学引向了

其古老的本源。

我们不想探讨推理过程本身在多大程度上受游戏规则的支配。是不是在所有逻辑、特别是在三段论中，都存在着一种默契，将所用的术语和概念的合法性视为想当然，就像棋盘上棋子的名字一样？还是让别人去解决这个难题吧！在此，我们唯一的目的是指明希腊时代之后的演说和论辩艺术中所存在的不容置疑的游戏性质。不需要非常详细的说明，因为这一问题总是以同样的方式出现，并且在西方它主要是按照希腊的模式发展。

是昆体良［Quintilian］将希腊的演说和修辞艺术带进了拉丁生活和文学之中。演说和论辩术在罗马帝国时代的风行远远越出了正式的文法学校的界限。狄奥·克里索斯托姆［Dio Chrysostom］——他本人就是一位论辩家——谈到了那些街头哲学家：像智者学派中某些低俗的家伙们一样，他们以杂乱的格言警句、聪明的诡计和漫无目的的闲侃（同时不乏富于煽动性的宣传）吸引了众多奴隶和裁缝们的目光。于是就产生了韦斯巴芗［Vespasian］将所有哲学家驱除出罗马的法令，但公众仍然对那些残存的、仍在风行的论辩术心怀敬意。一次又一次，一些更严肃的思想产生了，不断向这种论辩术发出警告；圣奥古斯丁就曾对那些“旨在迷惑人心的有害的论辩和幼稚的高调”提出劝诫。[25]像“你有角因为你没有失去任何角因此你仍有角”这样的无聊诡辩之声一直在受这一学派影响的文学中回响，并且似乎永远也不会失去其特有的魅力。显然，一般的学者很难察觉到这种愚蠢的观点里面的逻辑漏洞。

中世纪黑暗年代中哲学的壮观景象可以在公元589年在托莱多［Toledo］所发生的西哥特人［Visigoths］从阿里乌教

[Arianism]转向天主教的事件中看到，这一转变采用了在双方的高级主教之间进行神学竞赛的形式。在这一时期另一具有同样惊人的竞技色彩的哲学事件是编年史家里歇尔[Richer]提供的，[26]他讲述了格尔贝尔 [Gerbert] 生活中的一个小插曲，然而又讲到了教皇西尔维斯特二世[Sylvester Ⅱ]被派往马格德堡大教堂的评注家奥特里克[Ortric]嫉妒格尔贝尔学识渊博的名声，于是派了一个职员到兰斯去偷听格尔贝尔的讲演，试图抓住他宣扬错误观点的把柄，以向奥托二世 [Otto Ⅱ] 皇帝报告。但这个间谍误解了格尔贝尔的观点，回来将他所听到的东西添油加醋地汇报了一通。第二年，即公元 980 年，皇帝将拉文纳 [Ravenna] 所有学识渊博的人都召集了起来，让他们在大庭广众之下进行辩论，直到天光散尽，听众寥寥才收场。这一活动的高潮是奥特里克指责他的对手将数学看作是物理学的一部分，[27]而格尔贝尔实际上说的却是二者是平等的、同时发生的。

努力去发现某一游戏物质是不是卡洛林文艺复兴的一个重要组成部分将是很有价值的事情——这一运动里面汇聚着对博学、对诗歌和论辩的夸示，其最突出的一点是给自己贴上了古人或圣经里面的名字：阿尔奎因 [Alcuin] 作为贺拉斯，安吉贝尔 [Angilbert] 作为荷马，查理曼大帝自己作为大卫。宫廷文化特别倾向于采用游戏的形式，它仅在一个受到限制的小圈里运动。皇帝陛下的出现本身就足以制定各种各样的规则。查理大帝的“宫廷学园”的理想是建立一个新的“雅典娜学校”，但实际上虔诚的情绪是受高雅的娱乐所激发的。宫廷显贵们比赛着作诗和相互取笑。他们努力达到古典的高贵与优雅，但这并不排除带有非常古老的游戏特征。“什么是写作？”查理曼的儿子皮品 [Pippin] 问。阿尔奎因回答：“知识的储藏室。”“什么

是语词？”——“思想的叛逆者。”“谁产生了语词？”——“舌头。”“什么是舌头？”——“空气的鞭子。”“什么是空气？”—“生命的存储器。”“什么是生命？”——“快乐者的快乐，悲哀者的悲哀。对死亡的期待。”“什么是人？”——“死亡的奴隶，一个匆匆的过客。”所有这些都有一个熟悉的调子：古老的问答游戏和谜语竞赛，或是 kenning 的引申。简而言之，我们又一次遇到了我们在古代印度人、前伊斯兰阿拉伯人和斯堪的纳维亚人那里发现的知识游戏的所有特征。

到公元11世纪末，年轻的西方国家为一种对生命和一切存在的疯狂欲望所支配。不久，人们就会在大学中看到这种欲望的体制化形式，这是中世纪文明最伟大的独立创造之一，我们会在经院哲学中发现对它最完善的表述。这一伟大精神运动在开始的时候为一种狂热的情绪所支配，这种情绪几乎与所有重要的文化复兴密不可分。在这样的时刻，竞赛的因素不可避免地走向了中心的位置。它立即以最多样的形式展示自己。用推理或语词的力量打败对手成为一项可与武力媲美的运动。以最古老、最明显的形式出现的竞赛——这种竞赛要么是在乡间到处游荡的、相互攻击的骑士群体之间，要么是在单个的武士之间（为后来的文学作品如此钟爱的游侠骑士的前身）进行的——及时地与职业空谈家的邪恶结合在一起，正如彼特·达米阿尼[Peter Damiani] 所悲叹的，这些空谈家也到处游逛，对他们的技艺喋喋不休，并能像古希腊的智者们那样获得重大的成功。在十二世纪的诸种流派中，那种不惜肆意诋毁诽谤的流派获得了统治性的地位。教会的作家们为我们勾勒出了一幅那个时代的学校的画面：到处充斥着争辩的声音、吵闹的声音、使人毛发直竖的撒谎的声音。学生和老师尽力用“语言的圈套和音节的

罗网”、用数不清的诡计和机巧互相欺骗。有名气的老师到处被追逐和尊奉；人们炫耀自己见过他们的面或有幸作过他们的学生。[28]通常，这些人能挣不少钱，就像希腊的智者那样。罗塞利纳斯 [Roscelinus] 对阿伯拉尔 [Abelard] 充满嫉恨，他非常刻薄地描写后者每天晚上都在家中数那些通过传播谎言而得来的钱，而且每天沉迷于放荡的生活之中。阿伯拉尔自己也声称他从事学习和研究的目的是为了挣钱，并且承认确实挣了不少。他从教物理学（即哲学）突然转向教圣经诠释是和人打赌的结果，他的同事们用激将法激他去这样做。[29]他一向喜欢论辩的武器而不喜欢战争的武器，他到过所有那些论辩术很发达的地方，然后有一天他将他的学校的地址选在圣杰纳维也夫 [St. Genevieve] 山上，以便从那里围攻他巴黎的对手们。[30]这种修辞学、战争和游戏的混合物也可以在穆斯林神学家们之间进行的学术竞争中看到。[31]

竞争是整个经院哲学和大学发展中一个引人注目的特征。将“普遍性”[university] 作为哲学研究的中心课题这种风气导致了当时的“实在论者”和“唯名论者”之间的分裂，它在基底上是竞赛性的，并产生出在一个论题上各持一端的基本要求。“流派”与文化发展结下了不解之缘。争论的问题本身也许并不重要，也许事关人心；但争端至今仍未消除。中世纪的大学在整体功能上是竞赛性的、游戏式的。理论刊物上持续不断的学术论争，至今仍是大学生活显著特征的严格礼仪，学者之间不同“党派”[*nationes*] 的形成、分裂与分庭抗礼——所有这些现象都属于竞赛和游戏的范围。当伊拉斯谟在致其强硬对手诺尔·贝蒂尔 [Noel Bédier] 的信里抱怨那些只研究前人传下来的材料的学者们的狭隘时，他完全意识到了这一点，那些人完全

拒斥所有与自己流派教义不同的观点。“我认为”，他说，“学术论争完全没有必要以玩牌或掷骰子同样的方式进行，在这些游戏中，对规则的任何违反都会破坏整个游戏。而在学术讨论中，提出新的观点将没有任何危险，并非是不道德的行为。”[32]

所有知识——当然包括哲学——本质上都充满着矛盾。有矛盾就离不开论争。所有出现伟大的新思想的时代一般来说都是充满激烈论战的时代。比如十七世纪就是这样，当时，自然科学取得了辉煌的成就，同时，权威和信仰在不断失落。万物焕然一新，各种学派风起云涌。你不得不在赞成或反对笛卡儿、赞成或反对牛顿，不得不在“现代派”[les modernes] 和“古代派”[les anciens] 之间作出选择。十八世纪是一个不同国家的学者频繁进行学术贸易的时代，那个时代有限的技术阻止了印刷材料像今天这样乱哄哄地随意滋长——这正是我们这个时代令人痛苦的特征之一。那个时代极为适合严肃或琐碎的笔仗。它们与音乐、假发、矜夸的理性主义、优雅的罗可可以及迷人的沙龙一起构成了十八世纪某种无可否认的游戏性的基本特征。现在，我们经常对此艳羡不已。

第十章
艺术的游戏形式

我们已经发现，游戏乃诗歌与生俱来的特性，诗歌的每一形式特征都如此紧密地与游戏的结构有关，以致于人们认为二者之间的联系不可分割。游戏与音乐之间的联系也同样如此，甚至更为紧密。我们还发现，在有些语言中，演奏乐器被称为“玩”[playing]乐器，比如阿拉伯、日耳曼、斯拉夫语族诸语言。东西语言之间这种语义上的汇通难以用“借用”或“巧合”来解释，因此我们不得不这样来假定：音乐与游戏之间具有如此惊人相似性这一现象下面隐藏着某种根深蒂固的心理根源。

不管这种相似性对我们来说是多么自然，其内在根源我们却难以清楚地解释。我们至多只能列举出二者共有的一些要素。我们说过，游戏存在于现实生活理性之外，它与实际需要、职责或真理没有关系。这一点对于音乐也同样成立。另外，音乐的形式是受那些超越于逻辑理性之外的价值所决定的，它甚至超越了那些可见的、有形的理念。音乐的这些价值只能根据我们用以描述它的像“节奏”与“和谐”这样的具体概念去理解。这同样适用于游戏与诗歌。的确，节奏与和谐是诗、音乐和游

戏三者——在绝对平等的意义上——所共有的要素。然而，诗歌的语言自身使诗歌——至少是部分地——脱离了纯游戏的领域而进入了思维与判断的范畴，但音乐却从来没有离开过游戏的领域。诗歌在古代生活中之所以具有如此显著的社会功能与宗教仪式功能也是因为它那与音乐密不可分的“吟唱”的方式。所有真正的仪式都是歌、舞、游戏三位一体的。我们现代人已经失去了对宗教仪式与游戏的感觉。我们的文化已经日渐衰落，它过于精雕细刻。但没有什么东西能像音乐感受力那样可以帮助我们重新获得这种感觉。在感受音乐的过程中我们感受到了仪式。在享受音乐的快乐中——不管它是否用来表达宗教思想——对美的感受与对神性的领悟交融会合在一起，在这种融合中游戏与严肃之间的区别荡然无存。

对我们所讨论的问题来说，理解游戏、工作和审美享受三者之间的关系是如何、以及为什么在古希腊与在我们今天不同是很重要的。“μουαιχη”一词比“音乐”[music]的范围要广得多。它不仅包括有乐器伴奏的歌唱和舞蹈，而且包括阿波罗和“缪斯”[*Muses*][1]所掌管的所有艺术和技艺。缪斯所掌管的艺术被冠以“音乐”[musical]艺术的总称，以与不归缪斯管辖的其他艺术，比如机械艺术、造型艺术区别开来。在希腊思维中，任何“音乐性的”东西都与仪式、特别是那些要举行许多仪式的节日密切地联系在一起。也许，没有什么能像柏拉图对话《法律》篇那样清晰地描写出仪式、舞蹈、音乐和游戏之间的关系。[2]他说，神出于对不幸的人类的怜悯而赐予人们向神感恩的节日，以使他们暂时从尘世的烦恼中解脱出来，并且让阿波罗、缪斯和狄奥尼索斯在节日中与人类相伴，希望通过神人在节日中的相伴而在人类中确立秩序。柏拉图接下来对游戏进行了解

释（这种解释经常为人所称引）：所有稚气的生物怎样无法保持身体与声音的安静，它们是怎样蹦呀、跳呀、舞呀，怎样不停地动来动去，发出各种欢快的叫喊声。所有其他生物都还不了解秩序（被称为节奏与和谐）与混乱之间的区别，但人却在节日中被赐予了感受节奏与和谐的能力，这种能力总是与快感联系在一起。在这里，柏拉图已经尽可能明确地确立了音乐与游戏之间的联系。但这一观点尽管很重要，在希腊人那里却受到我们在前面说过的那种语义上的独特性的阻碍——希腊文的“游戏”（παιδια）在词源上总是充满着孩子气的游戏、幼稚、无意义的味道。“παλδια”由于带有太多的孩子气而几乎不能用来指更高级的游戏形式。更高级的游戏形式不得不用其他术语来表达，比如“αγωυ”——竞赛，“αχολαζειυ”——消闲与“διαγωγη”（字面意义是“逝去”[passing]，只能近似地用“消遣”[passtime]来译），[3]这些词已经完全失去了游戏的意义。这样，希腊语就无法像拉丁文 *ludus* 和年轻的欧洲语言那样用一个一般的概念将所有这些观念联结起来。这就是为什么柏拉图和亚里士多德不得不花费很多笔墨去论述音乐是否、以及在什么程度上比游戏含义要广的原因。刚才说到的柏拉图的那个段落接下来说：[4]

> 那种既无用又不能揭示真理但在效果上却无害的东西，可以根据它所蕴含的“魅力”以及他所提供的快乐去判断。这种不带有明显好恶色彩的快乐就是游戏—παιδια。

然而，我们应该注意的是，柏拉图一直在说的是音乐（现代意义上的音乐）表演。他接下去说，我们应该在音乐中寻找

比快感更高级的东西。但现在还是让我们转向亚里士多德：[5]

音乐的性质难以确定，同样难以确定的是我们从音乐知识中可以得到什么好处，也许，仅仅是为了游戏（παιδια，在此我们可以将其译为“娱乐”或“消磨”）和消遣的目的我们才像喜爱睡眠和饮食一样喜爱音乐——睡眠和饮食本身也是既不重要又不严肃，然而却使人快乐，使人摆脱忧虑和恼烦？无疑，许多人正是在这个意义上来使用音乐一词的。我们可以在音乐、饮食、睡眠三者之外加上舞蹈。或者，我们应该说，音乐就像体操一样，不仅可使我们体魄强壮，而且可以培育良好的社会风气，使我们以正确的方式去感受事物，而且还能引导人产生美好的品德？或者（对亚里士多德来说，这是音乐的第三个功能），它难道不会对心智的消遣（διαγωγη）和人类的理解力（φρόυηοιζ）有所裨益？

διαγωγη是个非常意味深长的词。它的字面意思是时间的“流逝”或“花费”，但如将其译为“passtime”[消遣]则只有按照亚里士多德那样去理解工作和休息才可以被人接受。“如今”，他说，[6]“大多数人练习音乐以获得快乐，但古人却将它用于教育（παιδεια），因为大自然要求我们不仅要工作好，而且要休息好、玩好（οχολαζειυ δυνασθαι χαλωδ）。”休息与闲暇对亚里士多德而言乃宇宙的“根本”原则。它比工作要重要，它是一切工作的目的。这看起来也许会有点奇怪，除非我们意识到：在希腊，自由人没有为生计而工作的必要，因此完全有空余时间去追求一些更高雅的生活目的（τελοδ）。对他们来说，关键问题是如何去度过其闲暇自由的时间。这份自在时光不可能完全在

游戏中度过，因为对亚里士多德而言，παιοια 是不重要的，它只是孩子们的玩意儿。游戏可以作为工作的一种调剂，因为它可以让灵魂得到休息。然而闲暇本身似乎包含了生命的一切快乐。这种快乐，是对人类所缺乏的更高雅的东西的终极追求，用亚里士多德的话来说，是一种“目的因”[*telos*]。但并非所有人都以同样的方式得到这种快乐。而且，它只给那些具有高贵愿望的人提供这种快乐。因此，我们必须不断提高自己的修养以达到“心智的消遣”[“*diagōge*”——前述希腊文转写形式]，不断学习——注意，不是为了工作，而且为了其自身的好处。由于这个缘故，我们的前辈们称音乐为“*paideia*”——教育、文化；一种既不必要又不实用、只是借以度过自由时间的东西——比如阅读和写作。

我们发现这种解释与现在我们对游戏与严肃之间的区分不同，评价的标准也不一样。*diagōge* 意味着自由人所具有的心智和审美感受。亚里士多德说，[7]小孩还没有能力认识 *diagōge* 的意义，因为 *diagōge* 是一种终极的目的，一种尽善尽美，尽善尽美对于本身还没有完善的东西来说是无法达到的。音乐体验与“存在”的终极目的相近，因为对音乐体验的追求并不是为了将来能得到什么好处，而是为了其自身的目的。

这就将音乐置于高贵的游戏与“为艺术而艺术”二者的中途。然而，我们不能确切地断定亚里士多德的这一看法是否支配了希腊人关于音乐的本质和意义的概念。他的观点受到了另一种更简单、更通俗的观点的质疑和挑战。这种观点认为，音乐在技术上、心理上，特别是在道德上都有着非常明确的作用，它属于模仿 [mimesis] 艺术，其效果是为了引起肯定或否定的道德感。[8]其道德价值和教育价值即存在于此，因为对“模仿”的

体验能够使人产生模仿的感觉。[9]奥林匹克的旋律使人奋发向上，有的节奏和旋律可以暗示饥饿、庄严、勇敢、沉思等。尽管触觉和味觉与伦理效果没有什么联系，视觉与它也只有很微弱的联系，但旋律在本质上却表达了某种“伦理品质”[*ethos*]。各种特殊的“模式”是表达伦理意义的工具。吕底亚［Lydian］模式哀伤，弗吉里亚[Phrygian]模式沉静；正如长笛使人振奋，一种乐器有一种乐器的伦理功能。对柏拉图而言，“模仿”是描述艺术家心灵状态的一个一般性的术语。[10]模仿者本人——也就是说，创造性的艺术家——并不知道他模仿的东西是好还是坏。对他而言，“模仿”只是游戏而不是严肃的工作。[11]他说，这甚至对悲剧诗人来说也成立，他们也是一些“*mimetikoi*”——模仿者。在此，我们无法全面探讨创造性工作的真正含义，对我们而言，问题的关键是柏拉图将创造性等同于游戏。

对希腊人音乐观念的讨论也许离我们的主题较远，但它却清晰地表明，在试图对音乐的本质和功能进行界定的过程中，人类思维总是向纯游戏的领域倾斜。尽管所有音乐活动的本质是游戏这一基本事实往往得不到明确的陈述，但人们早已对它心照不宣。在文化发展的原始时期，音乐的诸种特质被非常粗略和质朴地加以区分和界定。人们用宗教的、天国的词汇来表达音乐所引起的狂喜心情。除了其宗教功能外，音乐主要被赞誉为一种启人心智的消闲方式，一件宜人的作品，或一种愉快的消遣。音乐直到很晚才被赞誉、被公开确认为是高度个人化的东西，是我们最深刻的情感体验的源泉，是上帝对人类生活最伟大的赏赐之一。它的功能很长时间以来纯粹是社会性的、玩笑式的。尽管表演者的技能深深为人仰慕，但音乐家本人却被人瞧不起，他们的艺术被贬到体力劳动之列。亚里士多德称他

们为下等人，他们作为无业游民的形象——与俳优、杂耍艺人、哑剧演员为伍——几乎一直延续到今天。在十七世纪，王子们像养马夫一样供养音乐师，宫廷乐师完全属于宫廷私有。在路易十四时期，国王的“二十四位小提琴手”[vingt-quatre violons]同时也是舞台演员。有位音乐家，波康[Bocan]，同时还是一位舞蹈家。众所周知，即使是奥地利作曲家海顿仍然身着仆人的服装，每天从王子那里接受命令。一方面，那个时代的贵族阶层的人可能都是很好的鉴赏家，但另一方面，他们对艺术和艺术家却一点儿也不尊重。我们今天的音乐会所具有的庄重气氛和听众对指挥家的疯狂敬仰，只是非常近期的事。有关十八世纪音乐表演的记录显示出听众们在进行高雅的闲谈。即使是三十年前，在听音乐会时对乐队或指挥家评头论足仍是法国音乐生活的一个普遍特征。音乐仍然主要被视为一种“消遣”[*divertissement*]，人们看中的是演奏的精湛技巧。作曲家的创作根本没有像他的私有财产那样被认为神圣不可侵犯。表演者如此滥用自由装饰乐段[*cadenza*]的技巧以致于不得不采取某种限制措施。比如，腓特列大帝[Frederick the Great]曾就歌唱家对音乐作品进行装饰的程度作出限制，规定不能改变原作的性质。

很少有人类活动中的竞争能有音乐活动中的竞争那么根深蒂固，并且自马尔斯亚斯[Marsyas]与阿波罗的争端以来一直如此。瓦格纳在其《名歌手》中将这种音、声之争永恒化了。《名歌手》之后的例子我们可以举韩德尔[Handel]和斯卡拉蒂[Scarlatti]之争的例子，这种争论后来被卡蒂诺·奥托波尼[Cardinal Ottoboni]所激化。1717年，萨克森和波兰国王奥古斯特二世想组织巴赫和马仙[Marchand]之间进行一场比赛，但

后者没有到场。1726 年，整个伦敦因两位意大利歌唱家福斯蒂娜 [Faustina] 和库佐尼 [Cuzzoni] 的比赛而沸腾了，以致于发生了打架斗殴事件。流派和集团对于音乐的发展来说极为重要。十八世纪到处可见这种音乐小团体——博农奇尼 [Bononcini] 对韩德尔，格鲁克 [Gluck] 对皮契尼 [Piccini]，巴黎的“宫廷小丑”对歌剧。音乐争端有时会加剧发展为宿怨，比如瓦格纳派和勃拉姆斯派的争端。

在许多方面激发了我们的审美意识的浪漫主义是将音乐誉为生活中最深刻的价值这一不断扩展的思潮的主要推动力之一。自然，这种赞誉绝不排除音乐更古老的功能。竞赛的因素仍很强大。我曾在报纸上发现一篇对 1937 年在巴黎举办的首次音乐国际大赛的报道。奖金由下议员亨利·德·儒弗尔[Henry de Jouvenel] 设立，奖予福莱 [Fauré] 第六钢琴小夜曲的最佳演奏者。

如果说我们在音乐的各个方面都能发现与游戏的联系，那么这一说法对音乐的孪生姐妹——舞蹈——来说也同样成立。不管我们想到的是原始人的祀神舞或巫舞，希腊的仪式舞，大卫王在“约柜”[Ark of the Covenant] 前之舞，还是仅仅作为节日一部分的舞蹈，在任何时候对任何民族而言都是一种纯粹的游戏，是现存最纯粹、最完善的游戏形式。的确，并非每种形式的舞蹈都能充分地显示出这种游戏的特征。游戏特征最容易在集体舞中显示出来，但在独舞中也存在——实际上，在独舞中，舞蹈成为一种表演，一种对节奏运动的展示，比如小步舞和瓜德利尔舞 [quadrille]。圆舞和集体舞为双人舞所取代——不管是采用华尔兹或波尔卡那种旋步的形式还是采用滑步

甚至是现代舞那种特技形式——可能被视为文化堕落的象征。如果我们回顾一下舞蹈的历史、它以前所具有的美与高标准——这些特征在舞蹈被作为艺术形式复兴的地方，比如芭蕾舞中，仍然保存着，我们完全有理由作出上面的判断。然而，可以肯定，对其他舞种而言，游戏的特征在现代被冲淡了。

游戏与舞蹈之间的联系是如此密切，以致于举例说明是多余的。并非舞蹈里面包含着游戏的东西，它本身就是游戏必不可少的组成部分：二者之间是直接相互介入、几乎是同一的关系。舞蹈是一种特殊的、特别完善的游戏。

如果从诗歌、音乐和舞蹈转向造型艺术，我们会发现它与游戏的联系并不那么明显。希腊人准确地抓住了两类审美创造和审美感受之间的基本区别，将一类归于缪斯，而将另一类归于造型艺术。就都必须受神的指导而言，二者是相同的：造型艺术必须受赫菲斯图斯[Hephaestus]或雅典娜的指导。造型艺术家并不像诗人们那样赢得人们的青睐和赞誉。这并不意味着给予一个艺术家的荣誉是根据他是否属于缪斯来判断的，因为正如我们已经看到的，从整体上说来，音乐家们的社会地位是非常低的。

缪斯的艺术[musical arts]与造型艺术的区分从总体上来说与另一种区分相对应：根据有无游戏特质而进行的区分。我们很容易找到其主要原因。为了具有审美上的活力，缪斯的艺术或“音乐”艺术得被表演出来。一件艺术作品，尽管是事先谱曲、排演或写成的，但只有通过在公众面前的表演——也就是说，只有通过再现或再创造的过程——才能获得生命力。“音乐”艺术是行动，只有当它在表演中被复现时，我们才能感受

到这种行动。这一断言显然与下面这个事实相矛盾：天文学、史诗和历史各自都有自己的缪斯。但应该记住的是，将一种特殊的功能归之于一位缪斯是后来的事，至少史诗和历史（分别归克利俄［Clio］和卡利俄珀［Calliope］主管）从来源上说显然是“*vates*”职业的组成部分，因而并非用于阅读或研究而是用于合唱队伴随着音乐去朗诵。它们像音乐和舞蹈一样是行动，也像它们那样需要被再创造。而且，即使诗歌欣赏从听转向了读，这种行动的特质也并未失去。行动是缪斯所掌管的所有艺术的灵魂，我们可以合法地将其称为游戏。

造型艺术的情况则非常不同。它得依附于物质——物质具有一定的内在的形式局限——这一事实足以阻碍其成为绝对自由的游戏，使其不能像音乐和诗歌那样进入轻妙超凡的境界。舞蹈同样有此局限。它同时是音乐的又是造型的：它是音乐的，因为节奏和运动是其基本要素；它又是造型的，因为它不可避免地与物质联系在一起，其表演依赖于人身体的有限运动。它的美是身体运动所具有的美。舞蹈像雕塑一样有形体创造，但仅是瞬间性的。它和与它相依相伴的音乐的共同之处在于，其生命力在于能不断地得到重复。

造型艺术和“音乐”艺术除了这种内在区别外，还存在着一种情感效果上的、操作上的区别。建筑师、雕塑家、画家、绘图员、制陶工、装饰工一般都通过辛勤的劳动将某种审美的冲动固定在物质中。他们的作品能以物质形态长期保存，任何时候都可以见到。其情感效果或操作并不像音乐那样依赖于别人或艺术家自己的表演。他们的作品一旦被完成就被凝固在某个特定的时刻，并且只要有人去欣赏就会产生其效果。造型艺术被欣赏、被展示的时候缺乏公众的“行动”这一点似乎使其无

法具有游戏的因素，不管造型艺术家会多么地为其创作冲动所陶醉，他却不得不像匠人那样严肃而一丝不苟地工作，不断地检查并改正自己的错误。在“构思”时其灵感也许是自由的、强烈的，但在执行时却总会受制于手的造型技巧和娴熟程度。如果我们说造型艺术的创作过程缺乏游戏因素，在其构思和被欣赏的过程中也同样没有它的任何余地。因为如果没有可见的行动，也就没有游戏。

承认造型艺术品这种靠辛勤劳动才能得到的手工艺的特性阻碍了游戏因素的形成，我们发现这一情况又进一步为被创作的事物的性质所加剧，这一事物在很大程度上是由其实际目的所决定的——与审美冲动毫不相干。受命制作某个东西的人面临着的是一个严肃而有责任的工作，容不得任何游戏的想法。他得建造一个建筑物——一座宫殿或一幢住宅——以发挥其仪式功能或能供人使用。或者，他得造一艘船、做一件衣服、画一幅画像：都得与实际需要相适应。

因此，造型艺术的创作过程完全脱离了游戏的范围，它的展示必须依托于某个仪式、节日、娱乐活动或社会活动。雕塑的揭幕、建筑物的奠基、展览会等仪式与活动自身并非创造过程的内在组成部分，它们大多是近代才有的现象。“音乐”艺术在公众欢乐的气氛中生存，造型艺术却并不如此。

尽管存在着这个根本的区别，我们还是可能在造型艺术里发现游戏因素的痕迹。在古代，艺术作品作为一种具有宗教意义的东西主要是在仪式中发挥作用。装饰精美的建筑、雕像、服饰、武器等都可能属于宗教世界。这些物体具有魔力，经常代表着某种神秘的东西，经常被赋予象征性的意义。既然仪式和游戏具有如此紧密的联系，如果我们不能在参与仪式的艺术品

的制作和欣赏中发现仪式的游戏特征的话，那将的确是非常奇怪的。我大胆地作出如下的猜测：仪式、艺术和游戏三者之间的语义联系可能会隐藏在希腊文的“αγαλμα”这个词中。“*Agalma*”［前述希腊词的转写形式］的词根动词意义非常复杂，其核心意义是“狂喜”，与德语的“*frohlocken*”相近，经常在宗教意义上使用。除此核心意义外，它还有“庆祝”、“使辉煌”、“展示”、“欢乐”、“装饰”等意义。其名词的基本意义是一件装饰品、一件展品、一件贵重物品——简而言之，一个永远让人高兴的漂亮东西。“αγαλμα”本身的意义与此有些距离，它指的是一座雕像，特别是神的雕像。我斗胆推测这个词是通过某个意为“还愿的礼物”的中介词而获得这种意义的。如果希腊人实际上真的用一个表示快乐地献祭的词去指称神像并因而指称宗教艺术的本质的话，我们就与能代表古代仪式的特征的宗教游戏的气氛非常接近了。但这种推测也只是推测罢了。

很早以前，席勒就提出一种理论，用“游戏本能”（*Spieltrieb*）解释造型艺术的起源。[12]的确，我们不能否认人类有对事物进行装饰这种自发的、本能的需要，为了方便起见，我们可以称其为“游戏功能”。这种功能对于那些手夹一支铅笔参加枯燥乏味的董事会的人而言是非常熟悉的。他们几乎是无意识地在纸上乱划一些线条、方块、曲线作乐。然后，从这种乱涂乱划中出现了奇怪的图案，奇怪的动物形和人形。我们可以让心理学家去决定这种出于厌烦和空虚而产生的“超级艺术”究竟是出于一种什么样的无意识“冲动”。但不可否认的是，这是游戏功能的低级形式，与小孩在其生命初期的游戏相近，这时有组织的、更高级的游戏结构还未形成。用这种心理功能来解释艺术中装饰性母题的起源以及造型艺术的总体，可能会令人

大吃一惊。要想让手的这种无目的的乱划产生出诸如风格这样的东西来是不可能的。除此而外，造型的冲动不会满足于仅仅作些表面的装饰。它向三个方向发展：走向装饰，走向结构，走向模仿。如果我们认为艺术完全是从某种假定的“游戏冲动”中派生出来，我们得以同样的方式对待建筑和绘画。比如，将阿尔塔米拉［Altamira］壁画归之于乱涂乱抹，似乎是很荒唐的——而如果将其归为“游戏本能”，正好能说明其特点。这种假设对于建筑而言更显荒谬，因为在此起决定作用的决不是审美冲动，就像蜜蜂和海狸的建筑物并非出于审美冲动一样。尽管作为一个文化因素的游戏所具有的重要性是本书的主题，但我们仍然认为，艺术的起源不可能根据某种“游戏本能”而得到解释，不管这种本能是多么内在、多么与生俱来。自然，当我们从造型艺术的丰富宝库中选取一些例子进行思考时，我们发现确实很难抵制用游戏去对其进行解释的欲望。原始人跳舞时所戴的奇怪的面具，图腾柱上奇怪的、相互缠绕的物体，装饰性母题迷宫般的魅力，对人形或动物形漫画式的扭曲——这一切都暗示着游戏是艺术的生长点。但它们仅能暗示出这一点，而无法进一步展开。

然而，如果从总体上说游戏因素在造型艺术中没有在被我们称为“音乐”艺术或缪斯艺术中那么明显，当我们从艺术创作转向艺术在社会中的接受方式时，问题会立即发生变化。我们可能立即就会看出，在此，作为一种竞赛的科目，造型的技巧几乎与人类的所有其他能力享有同样高的地位。竞赛的冲动——我们已发现它强有力地在如此多的领域中出现——同样在艺术中走向了成熟。要求对手表演一种非常困难的、几乎无法

做到的艺术技巧的欲望深深扎根在文明的源头之中。它与我们在知识、诗歌或胆识的领域中所遇到的众多竞赛相似。我们现在可以坦率地问：造型技能的杰作或展品其目的是为了建筑吗？或问，竞猜神圣之谜是为了哲学，吟咏赋写是为了诗歌吗？还是说，造型艺术是在竞赛中、并通过竞赛而获得发展的？在回答这个问题之前，我们必须认识到，要想在创作比赛和竞优夺魁之间作出绝对的划分几乎是不可能的。力量和技巧的例子，比如俄底修斯［Odysseus］用箭射过一长串斧头孔的例子，完全属于游戏的范围。这种技艺，正如我们所理解的，不是艺术，尽管它肯定需要高超的技巧。在文明发展的古代阶段以及此后不久，“艺术”一词几乎覆盖了人类技艺的所有形式，而不仅仅是创造性的技艺。因此，我们可以用严格意义上的“杰作”和“力气活儿”［*tour de force*］来对应人类大脑和双手的创造物，并且在所有种类中都会发现游戏的因素。对古人而言，艺术和技术、手工技巧和创造力都统一在试图超越别人并获胜的永恒欲望之中。有一种在社会底层进行的比赛叫做“χελευσματα”：希腊酒会的主持人在喝酒比赛中向他的同伴发出玩笑式的命令，与后来的“*poenitet*”相似。罚物游戏与系结解结的游戏属于同一类型。后一种游戏里面无疑隐含着宗教习俗的痕迹。当亚历山大大帝砍断戈尔迪结［Gordian knot］时，他真是在做一件大煞风景的事——既蔑视游戏的规则，又蔑视宗教的规则。

我们有必要再次离开我们的话题，以显示出竞争究竟在多大程度上对艺术的发展作出了贡献。实际上，在所有比赛中出现的惊人的技巧都属于神话、传说和文学的范围而并不属于艺术本身的范围。没有什么东西能比古老时代神奇的艺术家们的神奇的故事能更多地提供关于心灵喜爱猎奇和怪诞的证据了。

神话告诉我们，所有的艺术和技艺都是古代的神话英雄在竞赛中发明的（有时甚至是冒着生命危险），这些东西现在都已成为人类文明的宝贵财富。“吠陀”对于具有高超技艺的人有个专门的称呼：“*tvashtar*”，意思是“创造者”。他与三位天国的工匠进行比赛，并且为因陀罗［Indra］制作了雷电（*vajra*）等等。希腊神话中有关于“多面手”［Polytechnos］和他的配偶阿依冬［Aedon］的传说。“多面手”吹嘘说他和他的妻子之间的关系比宙斯和赫拉还要好，于是宙斯为他们送去了厄里斯［Eris］，在他们中间撒下竞争的种子。北欧神话中技艺超群的小矮人也出自同样的传统：还有“铁匠维也兰”［Wieland the Smith］，他造的剑锋利得能切断溪流上漂浮着的羊毛；还有代达罗斯［Daedalus］，这位代达罗斯无所不能：他建造了著名的“迷宫”，可以让他的雕像如人一样行走，当有人刁难他要他将一根细线穿过贝壳中弯曲的通道时，他灵机一动将线系在一只蚂蚁身上，成功地解决了这一难题。在此，技术上的 *tour de force*［角逐］与谜语联在一起，但好的谜语往往可以通过大脑的灵光一闪——大脑的“短路”——而揭开谜底，而前者却经常迷失在荒诞之中，就像上面的例子以及要求用沙作绳子将许多石块缝起来的例子所显示的那样。[13]以恰当的眼光来看，基督教义中圣徒们在某地所需证明的奇迹，也只是沿承了这一古老思想的线路，我们就不必在圣徒传中去深入探究有关奇迹的报道与游戏精神之间的不容误解的关系了。

如果说竞争性的技艺是神话传说中不断出现的主题，我们同样可以说它在艺术和技术的实际发展中起了非常明确的作用。“多面手”和他的配偶之间所展开的竞赛可以在历史中找到其对应物。比如，巴拉西俄斯［Parrhasios］和他的对手在萨摩

斯 [Samos] 岛上比赛谁能将埃阿斯 [Ajax] 与俄底修斯之间的冲突表现得最好；皮提亚 [Puthian] 竞技会上巴那依诺斯 [Panninos] 和提马戈拉斯 [Timagoras] 竞比塑造卡尔西斯 [Chalcis]；还有菲迪亚斯 [Phidias]、波利克里托斯 [Polycletus] 和其他人之间比赛谁能为阿玛宗 [Amazon] 作出最美的雕像。这些比赛的历史真实性可以为一些格言和铭文所证明。比如，在一尊奈基 [Nikē] 雕像的基座，我们可以读到这样的句子："它出自巴那依诺斯之手……他还为神庙塑造了'阿克戎得里亚' [acrotheria]，并因此而获得了比赛的大奖。"[14]

任何与竞赛有关的东西归根到底都来源于通过技艺去体验人的能力这一古老形式。中世纪的行会像中世纪的大学一样充满着这种技术竞争。竞争是在个人之间还是在许多人之间进行没有什么区别。整个行会系统如此深地植根于异教的仪式之中，里面存在着竞赛的因素这一点是多么自然而然。最引人自豪的作用——一个人因此可以进入"名艺人"的行列——似乎相当晚才作为一种固定的和强制性的习俗出现，但其源头可以在社会竞争的早期形式中找到。行会本身只部分地是经济的产物。直到 11 世纪以后，随着城市生活的复兴，艺人和商人之间的联合才得到迅猛的发展，排斥了建立在仪式基础上的古老的社会联合形式。但行会系统仍然在诸如开幕式、讲演、授勋、宴会和狂欢等仪式活动中保留有古代游戏的许多痕迹。不过，这些东西逐渐被沉闷的经济利益挤到一边去了。

13 世纪的法国建筑师维拉·德·奥纳古尔 [Villard de Honnecourt] 在那本著名的速写书中曾讲到了两项建筑比赛的例子。[15] "这个长老会管辖区"，流传着关于设计的一个传说，

“维拉德 [Villard de Honnecourt] 和皮埃尔 [Pirre de Corbie] 在相互争辩中设计创想”——invenerunt inter se disputando。另外，为提出某种尝试，以达到 perpetuum mobile [不断的活力]，“匠人们常常整天辩论怎样使建筑有全盘的转变。”[Maint jor se sunt maistre despute de faire torner une ruee par li seule]

如果不了解这种漫长的竞争历史，人们可能会认为是实用和有效激发了今天仍保存着的竞争性的艺术形式。为市政厅的最佳设计颁奖或为艺术学校最优秀的学生发奖学金似乎只是为了鼓励发明创造和选拔优秀人才。然而，在这些实用目的后面总是隐藏着竞赛的原始游戏功能。自然，很难断定在有些历史情境下实用在多大程度上压倒了论战的激情。比如，1418 年，佛罗伦萨组织了一次设计圣玛利亚大教堂穹顶的比赛，布鲁内莱斯基 [Brunelleschi] 在十四位参赛者中获胜。但我们不能据此将这件杰作看作是“功能主义”的作品。在此两个世纪之前，同样是这个佛罗伦萨曾自豪地夸耀其著名的“塔群”，所有的塔群都为那些显赫的家族所建，并且相互之间不断攀比和竞争。艺术史与战争史研究者现在一致认为，宁可将这些“*torri*”[塔]视为纯粹是“耀武塔”(*Prunktürme*)，而不认为它是用于什么严肃的防御目的。因为，中世纪的城市有着游戏观念可以大显身手的广阔的空间。

第十一章
游戏状况下的西方文明

不难表明，某种贯穿文化历程的游戏因素是极其活跃的。它产生了社会生活的许多基本形式。作为一种社会动力，游戏式的竞争精神比文化本身更为古老并且像货真价实的发酵剂一样渗透在整个生活中。宗教仪式从神圣的游戏中发展而来，诗歌诞生于游戏并得到游戏的滋养，音乐和舞蹈是纯粹的游戏。智慧和哲学在从宗教争执中派生出来的词语和形式中找到了自己的表达方式，战争规则、贵族生活的习俗也建立在游戏类型之上。因此，我们必须归结起来，文明在其最初的阶段是一场游戏。但是它并不像婴儿脱离母胎一样从游戏中分离，它作为游戏在游戏中升起，并永远不离开游戏的母胎。

如果这一观点被视为正确——似乎不可能不如此——一个问题马上就会呈现出来：我们能证实这一断定吗？难道文明竟在事实上永远不离开游戏圈了吗？那些比我们迄今为止主要考察的早期文化更为发达、精致、复杂的晚期文化，我们在多大程度上能够侦察出其中的游戏因素？我们已经不断地在古文化、十八世纪和当代的文化中找到了我们游戏因素的例证。尤其是十八世纪对我们来说似乎是一个充满游戏因素和游戏性的时

代。十八世纪对我们来说只是前天，那么我们又怎么能够丧失掉与如此邻近的一段历史所有的精神渊源呢？这一游戏因素有多少还活跃在我们的时代，活跃在这个世界上？我们必得以这个问题来结束本书。让我们来迅速浏览一下自罗马帝国以来的西方文明的某些时期，回答这最后一个问题。

只要罗马帝国的文化代表着与希腊文化的对比，它就值得我们注意。乍一看，罗马社会的游戏特点似乎远比希腊社会少得多。拉丁古风的本质可以概括为节制、正直、严肃、经济和法律秩序的务实思想，衰弱的想象力和索然无味的迷信等等品质。幼稚、乡野的膜拜形式散发着泥土和炉火的气息。共和时期的罗马文化仍然是一派氏族、部落社会的氛围，的确，它几乎没有从中分离出来。对国家的明确关怀带有全部日常膜拜的特点——对天才（内在精神）的崇拜。其宗教概念，从想象到表达，都是贫乏无力的。随时准备对任何一种占据其思想的观念进行人格化，这是与高级的抽象力无关的，它更像是接近孩童游戏的原始思维模式。[1]丰富［Abundantia］、和谐［Concordia］、怜悯［Pietas］、和平［Pax］、美德［Virtus］等诸形象并非高度发达的社会思想的结晶，而是凭借其与更高权力的商业关系以捍卫自身利益的原始公社粗糙的唯物主义理想。因此，在这种宗教保险的系统中，难以胜数的宴席发挥了重要作用。罗马人的这些仪式总是被称作*ludi*也决非偶然——因为它们恰恰就是游戏。罗马文明中强烈的游戏因素在它明显的宗教仪式性结构中是隐而不显的，只有在这里，游戏不像在希腊或中国的文明中那样有着鲜明的色彩和饱满的想象。

罗马壮大成为一个世界帝国和世界性商场。它得到了前此业已消失的旧世界的遗产继承权——埃及、希腊文化和半个东

方。它的文化是由众多别的文化养育的。它的政府和法律、驿路工程和战争艺术达到了空前的完美。它的文学和艺术成功地嫁接在希腊的根基上。即便如此，这座威严的政治大厦的基础还是陈旧的。国家的 *raison d'etre* [存在理由] 依然维系在古老的仪式关联上。政治野心家一旦攫取了最高权力，它的人格和思想的权威马上就转移成为仪式。他成为奥古斯都、禀承神圣权力者，上帝的化身、救世主、重建者、带来和平与繁荣的人、布施并保证舒适和丰饶的人。原始部落对物质财富和平安生活所有急切的希望都投射到了统治者身上，统治者因此也就被认为神性的显灵了。灿烂的新衣服下是陈旧的思想观念。给野蛮生活带来文化的英雄在初期的罗马帝国复苏并被认同为赫拉克勒斯或阿波罗的形象。

拥有并传播了这些观念的社会在许多方面都是极其发达的。对皇帝的神性顶礼膜拜的是那些经历过希腊所有细腻的哲学、科学和趣味并走到怀疑主义和不信的人们。当维吉尔和贺拉斯用他们极其文雅的诗歌美化这个历史新纪元时，我们情不自禁地感觉到他们是在与文化开玩笑。

国家从来不会是纯粹和简单的功利主义机构。它凝聚在时间的表面上就像霜花凝结在窗玻璃上一样，是无法预见、稍纵即逝的，在类型上又与其所有的表面有严格的因果关系。由渊源各异的各种力量繁衍并从四面推动的文化冲动，在我们称为“国家”的权力聚合体中发现了自己的化身。国家于是为自己的存在寻找某种理由，也许在某一特定房屋的光荣或者某一个民族的优越性中发现这一理由。国家用以宣称激励它的方式，会经常揭示出它的幻想本质，甚至到荒谬和自杀行为的程度。罗马帝国带有这一它企图以宣称某些神圣权利来掩盖的非理性的

所有特点。在社会和经济结构上，它是松散无力的。一整套的供给、政府和教育制度都集中在城市，不是以作为整体的公社或国家的利益而是为剥削没有公民权的贫民养肥自己的少数人利益而集中的。在古代社会，市政单位一直是所有社会生活和文化的核心和理想的中心，并且一直被一无保留地流传下来，统治阶级和文化阶层并不考虑它合理与否。此后，皇帝们无休止地建造城市，成百上千的城市在沙漠的边缘出现，而没有一个声音质问这些中心点是否能发展成为自然的有机体或健康的民族生活的器官。看到这一伟大的城市建造运动的遗迹，我们不得不自问：这些城市作为文化中心的功能是否总是与他们的豪华绚丽相称。以罗马晚期的成就来判断这些边沿城市，无论它们设计并建造得多么宏伟，却从来也没有成为商品和徭役流通的重要动脉线，也不能使古代文化的精神活跃地保留在其中。僵化为因袭的形式并沦为迷信的衰微的宗教所用的神庙、行政 机构和司法机构所用的大厅和长方形大会堂（由于政治骚乱，经济动荡正在逐渐退化并被城邦的奴隶制度扼杀）、苛捐杂税、贪污舞弊、任人唯亲、表演血腥、野蛮游戏的竞技场和圆形剧场、放荡的舞台、崇拜疲软的躯体甚于雄健的躯体的浴室，这些都不能使文明坚固、持久。其中大部分只是用来炫耀，娱乐和无用的光荣。罗马帝国是一个从内向外被吃空的门面。那些优游好闲之辈颇为自得的铭文使人唤起惊心的伟大和富饶的图景。实际上，他们的财富根基很虚，一经重击，倾刻崩溃。食物供应难以把握，国家自己损害了其健康和财富的元气。

俗丽的光芒笼罩了这一文明的全部。宗教、艺术和文学似乎总在可疑地强调并抗议：罗马和她的后代样样皆好，财富得到保证，胜利安全可靠而又健康，远离怀疑的阴影。这就是傲

慢的建筑物的语言：廊柱、凯旋门、带有壁画和中楣的祭坛、屋中的壁画和马赛克镶嵌画。在罗马的装饰艺术中，宗教和世俗完全融于一体，并愉快地沉浸在充满仙女和神怪的优雅而无害的小型画面中。这些小而明快的形象带着一种肆无忌惮的魅力，被果实和花朵包围着，但是绝无雄健的风格，而是置身于善意而略显简朴的诸神监护之下。所有这一切传达的是宁静和安详，寓意优美而肤浅。这些都暴露出受到现实威胁而在田园中寻求庇护的不安心灵未遂的游戏精神。在这里，游戏因素是显而易见的，但是它缺乏与社会结构的有机联系，也不再富有真正的文化。只有衰微中的文明才能产生这样的艺术。

皇帝们的政策也是基于强烈表明其国泰民安的不断的需求之上的。这一政策只有在很小的范围内是合理的——除此之外，它还能是什么呢？当然，征服新的疆土意味着通过获得新的供应地和推进帝国边界越来越远离它容易受伤的心脏而保证它的繁荣和安全。奥古斯都的和平主张就其自身来说是一个明确、合理的目的。但是，实用的动机臣服于宗教理想。凯旋游行，桂冠和军事荣耀不是达到目的的手段，而是天意赋予皇帝的神圣职责。[2] *triumphus*［凯旋］的含义远不止一次军事胜利的庄严庆典，它是国家能够通过它从战争的紧张中恢复过来重新体验幸福的仪式。由于一切决策的依据都是取胜和保持显赫的声望，这种原始的好战理想弥漫于整个罗马帝国巨大的机体内。所有的国家都声称自己所经历过的战争是光荣的生存斗争。如果说到加利克和普尼克之战［Gallic and Punic Wars］，共和国也许有权利提出类似的声明。同样，被蛮族四面包围的帝国或许也有这种权利。但是，问题是发动战争的最初动力是否并不主要因为好战，例如，对权力和荣誉的羡慕与渴望更胜于饥饿和防守。

罗马国家的游戏因素在 *panem et circenses*[面包和马戏]的呼声中表达得最清楚不过了。从这种呼声中，一只现代的耳朵倾向于听出比失业的无产者所要求的救济和免费电影票稍微更多一点的东西。它还有更深的含义。罗马社会离开游戏并不能生存。游戏对它的存在像面包一样必不可少——因为它们是神圣的游戏，人们游戏的权利是一种神圣的权利。它们的基本功能不仅仅在于社会对已经赢得的繁荣的庆祝，而且在于通过仪式来巩固它以及保证未来的繁荣。伟大而血腥的罗马游戏是上古游戏因素失去潜力后的延续。粗鲁的观众们很少能感觉到这些表演中所承袭下来的宗教品质，在这种情况下，皇帝的慷慨也仅仅沦为在很大限度上向悲惨的无产者的施舍。因此，附丽于罗马文化游戏功能中的最重要意义是以下这一事实，即数不胜数根基不稳固的新城市里，没有城市不建有圆形剧场，它们在漫长的岁月中作为短暂的市政荣耀的唯一线索存留下来。西班牙文化中的斗牛是罗马 *ludi* [游戏] 的直接继续，尽管它继承的形式更接近中世纪的锦标赛而不是今天的 *corrida* [斗牛]，后者与古代角斗士的角斗更有亲缘关系。

城市平民的财物分配也不是由皇帝一手操纵的。在帝国的最初几百年间，来自四面八方的千万市民为房舍、浴室、剧场的建筑和赐赠而竞争，为食物的总体分配，为新游戏的确立或预备而竞争，这一切都记录在言过其实的铭文中留传后世。那么，所有这些狂热的活动背后的推动精神是什么呢？我们要把这种慷慨按照基督教的慈善而视为后者的先驱吗？真相似乎莫过于此。然而，这种慷慨的目的和它所取的散财的形式却是另一回事，我们是否能够把它归结为现代意义上的*公共精神*？毋庸置疑，古代人赠予的快感更接近于公共精神而非基督教的慈

善。甚至，称这种壮观赐予的激情之真正本质为“波特来奇”精神更为合适。为了声名和荣誉而慷慨，为了超过并打败邻人而慷慨——这就是我们在这一活动中所能识别出来的，其中，我们可以看清罗马文明中渊源流长的仪式—争斗背景。

游戏因素也相当清楚地出现在罗马的文学艺术中。言过其实的颂词和空洞的修辞是其一，无力地掩盖粗重的基础结构的表面化装饰、充满无病呻吟的风俗画 [*genre*] 或沦为柔弱的壁画是其二。正是这些特点给古代罗马晚期的伟大打上了积习的轻浮的烙印。生活成了文化的游戏；仪规的形式留存下来，而宗教精神却荡然无存了。所有更深刻的精神冲动脱离了这一文化的表层，并在诸种秘教中扎下新根。最后，当基督教把罗马文明从其教仪的根上切除下来时，它就很快地枯萎了。

古罗马文化顽强的游戏因素有一个奇怪的证据尚可明辨，那就是残留在拜占庭竞赛场中的游戏原则[*ludi*—principle]。在基督教时代,对赛马的狂热已经完全脱离其宗教仪规的初衷,但是，赛马仍然是社会生活的焦点。曾经由血腥的角斗而得以平息的公众激情不得不在赛马中获得满足，而赛马现在纯粹是世俗的乐趣，尽管不神圣，却仍然有能力把公众的兴趣吸引到自己的轨道上来。*circus* [竞技场] 一词在其最直接的字面含义上不但是赛马的中心,而是还是政治甚至宗教派别斗争的中心。以身披四色的马车驾驭者而闻名的赛马协会并不仅仅是竞赛的组织者,而且被认为是政治机构。它们的活动叫作 *demes*，其领导者则叫作 *demarchs*。凯旋的将领在圆形竞技场举行庆功会，皇帝在那里与臣民相见，有时候，也在这里打官司。这种度假与公共生活的混合场面与曾经对文化的成长至关重要的古代游戏与教仪的统一没有多大关系。它只不过是衰落中文明的小打小

闹而已。

我在别处[3]已经不厌其烦地谈到了中世纪的游戏因素，因此，在这里也许三言两语就可以说明问题了。中世纪的生活真是充满了游戏因素：人们尽情欢快地游戏，富有异教因素，只不过这种因素已经丧失其神圣的意旨而转化为嘲弄和滑稽丑剧，或者是庄严堂皇的骑士游戏、宫廷恋爱中精于世故的游戏等等。这些形式如今已很少有文化创造功能，除了曾经导致"甜蜜而新颖的风格"[dolce stil nuovo]和但丁的《新生》[*Vita Nuova*]的宫廷恋爱以外，因为中世纪在诗歌、典仪、学术、哲学、政治和军事上都从古代经典中继承了伟大的文化模式，而这些都是固定的程式。在许多方面，中世纪的文化是粗糙贫乏的，但是我们不能称它是原始的。它的任务是整理故有之物——不管是基督教的还是古典的，并对它进行新的吸收。只要它不是以古代为根基，不是由经院哲学或希腊—罗马精神所养育，它就有游戏因素的容身之所，做游戏或全新地创造。那些直接建筑于凯尔特—日尔曼背景或更早一些的土著层次上的中世纪文明情况就是如此。骑士制度就是这样建立的（尽管中世纪的学者可能在特洛伊或其他古代英雄身上找到了它的例子），许多封建制度也是如此。骑士制的创始和称号的授予、采邑的分封、比武勋章、骑士勋位、宣誓——所有这些事物可以在超越古典时期的纯上古历史中找到源头。在所有这些事物中，游戏因素是一个强有力地发生作用和真正具有创造性的力量。进一步的分析将要显示它在其他诸如法律和司法领域内利用象征、规定的动作，严格的公式和关于一个词或音节的确切发音的原因争论等手段所起到的作用。那些完全超出现代思维理解能力的对动

物进行起诉的情况，就是一个恰当的例子。总而言之，游戏精神对中世纪的影响是极其巨大的，这不是对它社会制度的内部结构而言（它基本上起源于古典），而是对用以表达和装饰这种结构的礼仪而言的。

让我们来浏览一下文艺复兴和人文主义时期。如果曾经有过精英，他完全了解自己的价值，寻求从庸俗的群体中脱离出来过一种完美的艺术游戏的生活，那就是体现优秀的文艺复兴精神的那路人。我们必须再一次强调，游戏并不排除严肃性。文艺复兴的精神并不是轻浮的。模仿古代的生活游戏是怀着神圣的诚挚之心来追求的。在造型艺术和知性发现上，对过去的理想虔诚崇拜是超乎我们想象得热烈、深刻和纯洁。我们几乎想象不出有列奥纳尔多和米开朗基罗更加严肃的头脑了。然而，整个文艺复兴的思想态度是一种游戏。这种同时是深思熟虑和自发的对形式美与崇高的追求是文化游戏的例证。文艺复兴的光芒是一场身披理想化古装的堂皇肃穆的化装舞会。只有上帝才知道其出处的神话人物形象、寓言和象征承载着历史的和星象学的意义负荷，像棋子一样在棋盘上移动。文艺复兴的建筑和雕刻艺术中充满幻想的装饰，对古典母题的大量运用，比在手稿中突然插入笑料的中世纪启蒙者更加自觉地富有游戏性。有两种 *par excellence* [杰出的] 游戏理想形态，我们可以称之为游戏的两个黄金时期：田园生活和骑士生活。通过文学和公众节庆，文艺复兴从这二者的沉睡中升起并走向新生，我们很难举出一名诗人比阿里奥斯托 [Ariosto] 更加纯粹地体现着游戏精神。在他的诗中，文艺复兴的全部语调和音调得到了表现。哪里有过这种不受拘束并绝对处于游戏中的诗歌？在一个远离现

实却又居住着快乐而鲜明的人物的空间里，他细腻、飘逸地在英雄讽刺和哀情怨气之间来回地翱翔、一切都包含在他那永不衰竭的、辉煌的欢笑声中，而这笑声正是诗歌和游戏同一性的见证。

如果你同意的话，“人文主义”这个词唤起的视觉比文艺复兴更黯淡，也更严肃。即便如此，我们有关文艺复兴游戏性所说的一番话也适用于人文主义。在更宽泛的程度上，它局限于初创者的圈子和“学问中”[in the know] 人。人文主义者们培养了一种严格遵守想象出来的古代而形成的生活理想。他们甚至发明了用古典的拉丁语表达他们的基督教信仰。这使他们的信仰远远不止带上异教的色彩。这些异教倾向的重要性经常是被夸大的。但是，人文主义者的基督教情感确实带有某种人工的痕迹，甚至说是做作，某种并不全是严肃的东西。他们拿着腔调说话，而这种腔调并不是基督的口气。加尔文和路德也许无法容忍人文主义者伊拉斯谟谈论神圣事物的语气。伊拉斯谟！他的整个生命似乎发射着游戏精神的光芒。他的光芒不但在《对话录》[*Colloquies*] 和《愚人颂》[*Laus Stultitiae*] 中，而且在《格言集》[*Adagia*] 中，这部惊世骇俗的书采自希腊、罗马文学中的格言警句，并作有轻度反讽和可爱的诙谐的评论。他的不可胜数的书信和有时候极有分量的神学论文渗透着他永远不能完全排遣的快乐的睿智。

从让·莫利纳 [Jean Molinet] 和让·勒梅尔·德·贝尔热 [Jean Lemaire de Belges] 这样的堂皇修辞家到萨纳查罗 [Sannazaro] 或圭里诺 [Guarino] 这样完全是文艺复兴产物的独领风骚的新牧歌的创作者，谁要是得见文艺复兴的诗人群体，无一不会惊于他们天才中主要的游戏特点。没有比拉伯雷更具有

游戏性了——他是游戏精神的化身。《高卢的阿玛迪斯》的故事把英雄冒险还原成了纯粹的笑剧，而塞万提斯则是眼泪和欢笑的高巧的魔术师。在纳瓦罗的玛格丽特[Marguerite of Navarre]《七日记》[*Heptameron*]中，我们看到的是色情和柏拉图主义的奇怪结合。即使是人文主义的法理学派，也努力使法律显得漂亮优美。他们是时代高度游戏精神的见证。

当人们说起十七世纪时，把"巴罗克"[Baroque]一词拓展到远远越出其本义已经成了一种时尚。巴罗克涵盖了有关十七世纪文明实质的或多或少有点含糊的大量观念。这一风尚始于四十多年前的德国学者，并且一般来说主要通过斯宾格勒的《西方的衰落》[*Decline of the West*]一书传播开来。现在，绘画、诗歌、文学甚至政治学和神学，简而言之，十七世纪每一门技艺和学识的领域，都必须符合"巴罗克"的先入之见。有些人用这术语指人们陶醉于色彩纷呈、朝气蓬勃的十七世纪初期，另外一些人则指黯淡而庄严、华贵的晚期。但是，大致说来，它唤起的是自觉地夸张的、某种强加的、不惊人誓不休的、巨大的、明目张胆地不真实的视觉效果。巴罗克形成在这一词最全面的含义上是艺术形式。即便当它们被用来描述神圣的和宗教的主题时，其中精雕细琢的美学因素也严重地妨碍了主题本身，以致于后人很难相信其对主题的处理发自真诚的宗教情感。

巴罗克这种把事情做过头的普遍倾向可以用创造冲动的游戏性得到最现成的解释。要完全欣赏鲁本斯、贝尼尼[Bernini]和那位荷兰诗歌王子胡斯特·冯·敦·冯德尔[Joost van den Vondel]的作品，我们从一开始就必须准备听出他们的

cum grano salis [话外之音]。这对大多数的艺术和诗歌来说极有可能是真实的，即便有人会反对。这样的话，它为我们的主要论点，即游戏的至关重要性提供了另一个证据。总之，巴罗克把游戏因素表现到了无以复加的惊人地步。我们永远不应追问艺术家有多深远的体验，或者艺术家到底打算使他的作品完全严肃到什么地步。首先因为别人不可能完全推测出他的感情和意图，其次因为艺术家的主观感情在很大程度上是无关紧要的。艺术作品是独一无二的。譬如说，雨果·格劳修斯 [Hugo Grotius] 就是一个例子。雨果·格劳修斯的天性严肃得罕见，酷爱真理，少有幽默。他把代表作《论战争与和平法》[*De jure belli et pacis*] ——其精神的不朽丰碑——献给了法国国王路易十三。书前的献辞称赞路易十三的四海皆知的、不可估量的公正，甚至使古罗马黯然失色。对这些主题的极其夸张是巴罗克式放纵的一个例证。他的笔曲意隐晦，恣意纵横，恭维之辞也越来越多，愈演愈烈。而我们了解格劳修斯，也了解路易十三性格懦弱，并不可靠。我们禁不住自问：格劳修斯的话到底是真是假？当然，答案是他在玩弄与时代风气相当的献辞这一工具。

几乎没有任何一个时代像十七世纪那样烙下时代风格的深印。按照一种模式来普遍地塑造生活、思想和外在形象在当时的服饰中最令人吃惊，也最典型。没有一个更好的词，所以我们只得把这种模式叫作巴罗克模式。首先应该注意的是，这种风格的特点在男子的服装中甚于在女子的服装中，特别是体现在宫廷礼服中。整整一个世纪，男子的服装样式更富有变化。他们倾向于越来越偏离简单、自然、实用，并于 1665 年左右达到畸形的极致。马甲变得越来越短，最后几乎刚刚盖住腋窝。衬衫的四分之三部分盖在马甲和紧身裤之间，而紧身裤不可思议

地变得愈益短而宽，到了不能辨认的地步。莫里哀和另外一些人提到的 *rhingrave* 看起来像一种小套裙或围裙，而且一般人也认为它是一种裙裾。到了大约二十年前，人们在一个英式的衣柜里发现了这种裤子货真价实的样品，并证实它竟是一条裤子！这条古怪的裤子从头到尾绣满了缎带、丝带和蝴蝶结。从与之配套的披风、帽子和假发来看，它在努力维持着高度的优雅和华贵，尽管这实在是很滑稽！

无论在服饰史上，还是在文明史上，假发都构成了单独的一章。没有一样东西能比十七、十八世纪人们戴的假发更易于说明文化冲动的游戏性。而把十八世纪叫作假发的时代显得对历史缺乏了解，因为假发更是十七世纪的特点。这样一来，就显得更奇怪了。这一有笛卡尔、帕斯卡尔和斯宾诺莎的高度严肃的时代，有伦勃朗和弥尔顿、海外殖民、艰辛的航海、冒险的贸易、科学的繁荣和伟大的道德家的时代也是假发这一滑稽之物的时代，这多么具有反讽意义！通过绘画，我们可以看到二十年代从短平头过渡到了长头发，到十八世纪中叶后不久，对于每一个想做绅士、贵族、议员、律师、战士、僧侣和商人的人，假发成了必不可少的头饰。甚至身著盛装的海军将领也戴上了假发。到六十年代，达到了它最绚丽也最怪异的形式，即所谓的 *Allonge* 或叫披肩长发。它作为一种 *chic* [时髦] 而疯狂地蔓延开来，你无法想象比这更夸张、更惊人，或者，你喜欢的话可以说更滑稽的东西。但是，光是谴责它或者嘲笑它是不够的，对假发这种经久不衰的追逐值得密切关注。当然，出发点是以下一个事实，即三十年代和四十年代的长发是对大多数男人提出比造化更多的要求。假发开始时作为头发密度不能令人满意时的替代物，然后成了对自然的模仿。但是，一旦戴假

发成了普遍的风气，它就很快丧失了伪造自然头发的借口并成了风格的一种真正的因素。由此，几乎从一开始，我们在谈论的就是一种艺术作品。假发像画框一样把脸部框了起来——实际上，画框的产生与服饰上的假发风大致同时。它有助于把脸分离开来，赋予它一种虚假的贵族气派。可以说它抬高了脸部的力量。因此，它是巴罗克的巅峰，在 *Allonge* 式长发中，尺寸已经变得相当夸张，然而它的整个样式还保留着一种高雅，一种并不做作近乎威严的伟大，并且非常完美地合适于表达年轻的路易十四和他的时代的风格。然而，在这里我们每一位美学家都必须承认，它自有一种真实的美的效果：*Allonge* 假发是一种应用艺术。但是，我们不应忘记，当我们审视这个时代的肖像画时，它们给予我们的美的幻觉无与伦比地强于给予那些生逢这种艺术的生动——简直太生动——的样式的同代人。这些绘画和版画由于摒除了肮脏的侧面——时代现实令人不快的卑贱一面，所以是极其粉饰的现实。

假发风尚引人注目之处不仅在于它是不自然的、麻烦的、病态的，它持续了一个半世纪——这本身已经可以说明它不只是奇思异想，而且在于它逐步地远离了头发的自然生长并变得越发风格化了。这一风格化通过三条途径发生：染发粉、卷发和发带。过了世纪之交，人们只披戴染成统一的白色或灰色的假发，黑色、褐色和金色被淘汰了。这种着色习惯的文化或心理原因也许再也不会知道了。但是可以肯定的是，肖像画远比真实的人更漂亮。于是，大约到了十八世纪中叶，假发只剩下了一种规范的头饰，即把头发前端束高，耳旁烫成一层层紧密的小波浪，脑后用丝带扎住。人们放弃了任何模仿自然的借口，假发也完全成了装饰。

附带还应该提到两点。女人只是在情况需要时才戴上假发。但是，总的看来，她们的发式追随男子风尚，一直到大约十八世纪末，它达到随心所欲和做作的极限。另一点就是，假发的王国从来没有达到绝对，即使有低层的民众用纱线或其他材料戏仿这一时尚。但是，早在十九世纪初，当古典戏剧中的悲剧角色追逐这一时尚戴假发来演出时，我们也并不少见披着一肩自然长发的年青男子肖像，尤其在英国。我想，这表明存在着一股潜在的逆流，它追求自由、随意和故意的冷漠，从瓦托[Watteau]开始，并作为对僵化和做作的抗议和一切自然朴素之物对前者的清算而贯穿整个十八世纪。在这里我们揭示出来的正是卢梭主义和浪漫主义的萌芽。在其他文化领域里追踪研究这种倾向将是一项引人入胜而又重要的工作，游戏的许多关联也将得到澄清。但是，这种研究会把我们引得太远。我们有关假发的长篇赘述也许有助于说明这整个现象是文化中的游戏因素最引人注目的一个例证，这已足矣。

法国革命给假发敲响了丧钟。然而，它却没有使假发嘎然而止。这以后的头发和胡子的历史堪称奇异的知识宝藏，迄今为止还没有人研究。但是，我们也只能把它放在一边了。

如果我们在称作巴罗克的时代发现了活跃的游戏因素，那么我们必须更加强调接下来的罗可可[Rococo]时期。这一术语的使用范围也已经变宽变松，也许在英语里情况要好一些，英语不像有些大陆语言模糊抽象。但是，即使罗可可只用来表示一种特有的艺术风格，这个词因与游戏和游戏因素有着千丝万缕的关系，从而使它几乎成了这一特定艺术的定义。还有，在艺术“风格”这一理念中，难道没有某种对游戏因素的默认吗？

难道风格的诞生其本身不是追求新形式的思想游戏吗？风格也同游戏一样，来自于节奏、和谐、有规则的变化和重复、重音的抑扬顿挫。风格和时尚的关系比正统的美学家所愿意承认的更密切。在时尚中，审美冲动与所有外在的情感掺合在一起——快乐的欲望，虚荣心、骄傲，而在风格中，审美冲动结晶为纯粹的形式。然而，风格和时尚以及因之而来的艺术和游戏很少像在罗可可中一样紧密地混合在一起，也许日本文化要除外。无论我们想起一件迈森［Meissen］瓷器，或者是细腻和灵巧到了自维吉尔以来闻所未闻的田园牧歌，或者是瓦托和朗克特［Lancret］的画，十八世纪的房间内景，在情感不安的激动中把土耳其人、印度人和中国人写进文学的对异国情调天真的狂热——所有这些无时无刻不留给我们游戏的印象。

但是这种游戏品质在十八世纪文明中尤为深入。这是一个秘密小集团、阴谋和政治扯皮的时代，产生了像阿尔贝罗尼［Alberoni］，里佩达［Ripperda］和科西嘉国王西奥多·纽霍夫［Theodore Neuhoff］这样的人物，治国之道从来没有像这个时代一样公开地像一场游戏。大臣们和王子们既无所不能，在棘手的国际法庭上游刃有余，又不负责任，他们在任何时候都随心所欲地以他们国家的命运冒险，嘴上挂着一丝微笑，打着精致文雅的手势，那情势仿佛他们下棋时在棋盘上移动棋子。对于欧洲来说幸运的是，他们目光短浅的政策的影响受到了其他因素的限制，诸如通讯的缓慢和破坏工具的相对低劣。但是凭良心说，这种政治游戏的结果是够坏的了。

在文化方面，我们随处可见野心勃勃的互相攀比之风，这表现在俱乐部、秘密社会，文学沙龙、艺术家小集团、兄弟会、各种圈子和秘密集会等等。每一种可以想见的利益或职业都成了自

愿联合的焦点。自然史的收藏和古玩风行一时，这并不是说这些冲动是没有价值的，相反，恰恰是全心全意地沉溺于游戏的那种*élan*[热忱]使其对文化大有裨益。游戏因素也充斥于文学和科学论争中。这种论争构成了进行辩论的世界名流们相当大一部分的高级职业和娱乐。封特纳尔[Fontenelle]为之写作《有关世界多样性的谈话录》[*Entretiens sur la pluralite des mondes*]的有名的读者群永无休止地围绕着某一个论争点分离重组。整个十八世纪文学似乎是由傀儡形象和游戏形象组成的：抽象无力的寓言、乏味的道德说教。那部机智任性的杰作即蒲柏的《头发遇劫记》[*Rape of the Lock*]，只能是出于那个时代。

我们这个时代很晚才承认十八世纪艺术的高水平。十九世纪丧失了对十八世纪游戏品质的感受，并且根本看不到其背后的严肃性。在罗可可的优雅的卷曲线和豪华中，维多利亚时代的人看不到隐藏在直线下的音乐性装饰，只看到了无力和做作。他们无力理解在这件华衣彩服下面的时代精神是追求回归自然，只不过这种追求带有一种风格。他们选择了拒绝下列这一事实，即这个世纪大量产生的建筑杰作中，装饰从来没有损害到建筑直线的严肃和节制，因此，这些线条保有其和谐比例的高贵庄严。很少有别的时代艺术在游戏和严肃的平衡上做得像罗可可艺术一样优雅，造型艺术和音乐如此完美地得到协调。

我们在前面已经提过，音乐是 *facultas ludendi* [游戏机能] 最高级最纯粹的表现方式。把十八世纪音乐最大意义归于游戏内容与审美内容的完美平衡似乎并不过分冒失。音乐作为一种纯粹的声学现象在许多方面得到了丰富提高。老的乐器改进了，新的乐器发明了，结果是乐队的音量更大，音调变得更宽。女声在音乐表演中占了更大部分。器乐越是胜过专门为人

声设计的音乐，它与语言的关系也越来越松懈，而其作为一门独立艺术的地位也越来越强。生活的世俗化不断加强也促成了这一点。为音乐而音乐的音乐实践成了一种规范的职业，虽然它主要是为宗教仪式和节日欢庆的目的而写的，也不享受音乐今天所享受的名声。

从这些来看，十八世纪音乐中的游戏内涵以及其作为一项社会游戏的功能将大为清楚。但是它的审美内涵在多大程度上是充满游戏性的呢？要回答这个问题我们还是来详细说明前此提出的论点，即音乐形式本身就是游戏形式。像游戏一样，音乐基于自愿的接受和对一套规则程式系统的严格执行——时间、音调、旋律、谐音等等。这一点甚至在我们熟悉的规则被抛弃时也是这样。音乐价值的因袭性对每个知道世界各地音乐千差万别的人来说是显而易见的。没有统一的声学原则可以把爪哇或中国音乐和西方音乐联系起来，或者是把中世纪音乐和现代音乐联系起来。每一个文明都有自己的音乐习惯，作为一种通常情况，耳朵只能忍受它所熟悉的声学形式。因此，在音乐这种内在的差异性中，我们更新了下述证据，即音乐本质上是一种游戏，一种在划定的范围内才有效的契约，没有有用的目的而只带来快感、放松和精神的提升。它需要紧张的训练，有判定是非的精确原则，每种音乐都说自己是且仅是唯一有效的美的准则。这些特点体现了其典型的游戏品质。正是它的游戏品质使它的规则比任何一种艺术更为严格。规则的任何一个漏洞都会败坏游戏。

古人非常了解音乐是一种神圣的力量，它能激起人的感情，同时它也是一场游戏。只有到后来它才被称赞为生活的重要补充和生活的一种表达方式，简而言之，是艺术这个词的现在意

义上的一门艺术。甚至在十八世纪这一音乐蓬勃发展的时代，人们对音乐情感功能的理解也很有缺陷，卢梭把音乐浅薄地解释成模仿自然的声音，这已很清楚地说明问题了。后来才有的诸如音乐心理学之类也许通过十八世纪音乐中游戏内涵和音乐内涵的某种平衡可以说明我们的意思。音乐之中无意识地、几乎是自然地包含着其感情的所有分量。甚至巴赫和莫扎特也难以意识到他们追求的东西不过是最高尚的消遣——亚里士多德意义上的 *diagoge*，纯粹的消遣。难道不是这种崇高的天真才使他们能够翱翔在完美的高度上的吗？

否定罗可可之后一个时期有游戏品质的蛛丝马迹也许只会显得合乎逻辑。新古典主义和初期浪漫主义时期唤起的视觉是沮丧、忧郁的形象，无法排遣的阴郁和令人悲哀的严肃。这一切似乎排除了游戏的可能性。但是仔细审视之后，情况恰恰相反。如果说游戏中产生了一种风格和 *Zeutgeist* [时代精神]，那么这就在十八世纪中叶。至于新古典主义，欧洲精神在不断地把目光转向古代并把它当作伟大的理想源泉时一直追寻并在古典中发现了适合于特定时代的东西。庞贝 [Pompeii] 及时地从坟墓中升起并以新的母题丰富了一个倾向于冰冷的、宝石般的优雅和大理石般的光滑的时代。亚当、韦特伍特和弗兰克斯曼 [Adam, Wedgwood and Flaxman] 的古典主义诞生于十八世纪的光景和充满游戏的触觉中。

浪漫主义有许多面孔也有许多声音。作为大约兴起于 1750 年的一场运动或一种潮流，我们可以把它描述为一种倾向，它要把所有感情生活和审美生活退转到理想化的过去，在那里一切都是模糊的、无结构的、充满了神秘和恐惧的。这样一个思

想的理想空间的形成其本身也是一个游戏过程。然而，情况还不止于此。我们确实可以观察到浪漫主义作为一个文学和历史事实诞生于游戏中。它的出生证书是由贺拉斯·沃尔波尔[Horace Walpole]的信件提供的。仔细推敲后，我们会越来越清楚，这一杰出人物，浪漫主义之父——如果浪漫主义确实有一位父亲——在观点和信念上仍然保持着极端的古典主义。对这位比任何人更多地赋予了浪漫主义以形式和实质的人来说，浪漫主义只是一种癖好。他写的《奥特兰多的城堡》[*Castle of Otranto*]作为以中世纪为场景的第一本也是不太成熟的惊险小说，一半来自任性一半来自"忧郁"[spleen]。他把草莓山塞得严严实实的古董珍玩和他叫作"哥特式"[Gothic]的东西在他眼里既不是艺术也不是圣迹，而是纯粹的"奇异之物"[curiosities]。他本人根本就没有陷于所谓的哥特主义[Gothicism]；他把它看作微不足道的小玩意儿，在别处还鄙视它。他只不过是在玩弄情绪和幻想。

与对哥特风的狂热同时出现的感伤主义在欧洲的生活和文学中赢得了一席之地。这种敏感的状况在世界上持续了四分之一世纪或者更长，而当时的世界，其思想其行动感觉上都是远离眼泪汪汪的女主角的，这与十二、十三世纪的宫廷恋爱理想相比较真是最合适不过了。在这两种情况中，整个上层社会都受到一种有关生活和爱情的做作、奇怪的理想所熏陶。当然，十八世纪的精英是远多于从贝特朗·德·篷[Bertran de Born]到但丁的封建贵族世界的。感伤主义有了最初的文学集团之一，并且在其中贵族明显地被资产阶级取代了。时代所有的社会理想和教育理想都被包装在它的知识行李中了。即使如此，其相似程度还是很惊人的。人从摇篮到坟墓的所有感情都被塞进了某

种艺术形式中。一切都围绕着爱情和婚姻。婚姻的幸福快乐也许没有一个时代像在当时那样成为如此强烈的理想化的主题，爱情不是得不到回报就是在死之面前屈居其次。但是，与吟游诗人［Troubadours］不同的是，浪漫主义作家在他们的理想中掺合进了形形色色来自“真实”生活的条件：教育问题——很多都是在当时见诸报道的、父母亲与子女的关系、病床上的激奋、丧事的哀婉描写、死亡和腐烂——这些都是读者群众的家常便饭。

这些东西在多大程度上是“真诚”的？是早一个世纪的人文主义者还是十八世纪、十九世纪的浪漫主义者和神经过敏者更真诚地信奉并深刻地体验了时代风格？似乎不容否认的是，前者把古典理想作为有效标准的信念比哥特式艺术的信徒将它模糊不清的、梦幻化的过去作为有效标准的信念更为坚定。当歌德在《死亡之舞》［*Totentanz*］中写到骷髅在月下的墓地翩翩起舞时，他只不过是在做游戏。尽管如此，我还是认为感伤主义更加深入。一位十七世纪的荷兰贵族为了坐着或站着画肖像，穿上了他想象的“古风”服装，他非常清楚他是在乔装打扮冒充古罗马的长老。毫无疑问，他确实会按与他的衣饰所要求的市民美德的楷模来实践。可是，即使歌德无疑在他的《死亡之舞》中游戏，朱丽叶和维特的读者们也会严肃地按照感伤主义理想来生活，可怕的是他们经常能很好地成功。换句话说，感伤主义是比人文主义者的西塞罗式和柏拉图式姿态及其在巴罗克时期的继承者更真诚的一种 *imitatio*［模仿］。像狄德罗这样自由的心灵也会全然严肃地被格鲁伊茨［Greuze］的《父亲的诅咒》［*Father's Curse*］中泛滥的情感主义所迷恋，甚至歌德和拿破仑也为莪相［Ossian］信誓旦旦，这些事实看起来都可以证明

我们的论点。

然而，使生活和思想适应感情符码的努力并没有如我们假定的那么深入。理想不断地从四面八方被个体生活的赤裸裸事实和当代历史所背弃。与纯粹文学感性的培养不同，感伤主义也许只有在家庭生活昏昏欲睡的场景和对自然的观照中——特别是当大自然变得狂野时——才有自由游戏。

越靠近我们这个时代，客观地评价我们文化冲动的价值也越为困难。疑惑越来越多，比如说在追求职业时，我们到底是游戏的还是真诚的?伴随疑惑而来的是虚伪的令人不适的感觉，仿佛我们仅有的能耐就是弄虚作假。但是我们应该记住，严肃性和虚假之间这种不祥的平衡正是文化作为文化的组成部分，而游戏因素则深藏在仪式和宗教的深处。缘此，我们必须经常求助于这一持续的含混性；它只有在非仪式性［non－ritualistic］的文化现象中才会带来麻烦。没有什么可以阻止我们把其自身带有明显的严肃性的文化现象解释为游戏。但是，就浪漫主义以及类似的运动是从仪式中分化出来这一点来看，我们在对其进行评估时将不可避免地受到最令人头疼的含混性的攻击。

十九世纪看起来很少有游戏的余地。与我们所指的游戏背道而驰的趋势逐渐成为主流。即使在十八世纪，实用主义、世俗功利和资产阶级社会福利的理想——这一切对巴罗克来说都是致命的——已经深刻地腐蚀了社会。而工业革命以及它在技术领域内取得的成果使得这些趋势变本加利。工作和生产成了整个时代的理想，进而又成为偶像。整个欧洲都穿上了司炉工的工装。从那以后，社会意识、教育追求和科学判断成了文明

的主导。由于工业动力从蒸汽到电力这一巨大的进步，开发太阳能的幻想找到了根据。作为我们理智脱节的结果，错误观点得以传播，甚至被人相信，那就是，经济力量和物质利益决定世界的进程。这一荒谬的对经济因素的过分强调是由我们对技术进步的崇拜而引起的，它本身是理性主义和功利主义消灭神秘、把人从罪孽中解救出来的直接后果，然而，它们忘记了把人们从愚蠢和短视中释放出来，而人们也似乎只合适于根据自己平庸的模式来改造世界。

十九世纪最糟糕的一面是这样的。那些最主要的思潮，无论怎么看，对社会生活中的游戏因素都是不利的。无论是自由主义还是社会主义都没有为它提供任何营养。实验和分析科学、哲学、改良主义、宗教和国家，以及经济，都是一丝不苟的。甚至连浪漫主义奉为“第一高雅而不经意的狂喜”[the fist fine careless rapture]的艺术和文学也已精疲力尽，丧失了它与游戏这不太受人尊敬的因素的长久的联系。现实主义、自然主义、印象派以及绘画和文学领域内其他一些愚蠢的派别比以往任何一种风格都更缺少游戏因素。从来没有一个时代较十九世纪更具有自命不凡的严肃性。文化停止了“游戏”。人们的装束也不再试图成为一种更高、更理想的生活模式的外表或虚饰。法国大革命之后，富有想象力的奇形怪状的风格从人们的装束中消失了，这是游戏因素衰落的最惊人的症状。长裤，在许多国家里一直是农民、渔夫和水手的典型衣着——像《艺术喜剧》[*Commedia dell' Arte*] 中的人物一样，突然变成了绅士们的时髦服装，连同那具有某种野性的头发，反映了革命的时代精神。妇女的头发也散了开来，就像我们从谢窦 [Schadow] 为普鲁士的露易丝王后[Queen Louise of Prussia]所画的肖像中所看到的。

在拿破仑时代，军人服饰华丽、浪漫、不实用，奇装异服风行一时，超过了 Incroyables [花花公子][4]和 Merveilleuses [时髦女性][5]，但最终注定要和那个时代一起灭亡。从那以后，男子的服装越来越缺少颜色和式样的变化。从前那些穿着打扮与身分相符的高雅的绅士们变成了严肃的公民。从服装上讲，他再也不能扮演英雄、战士和显贵了。以前作为庄重严肃的象征的大礼帽成了小丑的装饰。只是在最轻微的放浪中，游戏因素在男子的服装中还找得到自己，比如紧身裤、衬领护颊这些不易觉察的变化，与以往相比，这是一种飞跃。此外，最后的装饰痕迹都渐渐消亡了，只在晚礼服上还留着时过境迁的庄重的影子。鲜艳的颜色全部不见了，华丽的织品被暗淡而耐用的苏格兰布代替。曾在绅士衣箱里必不可少的燕尾服，被夹克衫永远地挤了出来，结束了它几个世纪的生涯，变成了侍者的服装。除了运动衣外，男子服装的变化实际上已经停止了。如果今天你穿 1890 年的衣服出现的话，你给人的印象至多是你在资助一位相当奇怪的裁缝而已。

男子服饰的平民化和民主化决不是无关紧要的。法国大革命后思想和社会的变化尽在其中。

妇女服装，或者说女士服装（因为正是上层阶级代表着文明）当然没有像男子的那样变得暗淡而没有特色。审美因素和性吸引对女士服装来说如此重要，使得它的发展和男子的不在同一水平上。然而，女子服装发展遵循了不同的道路这一事实并不引人注目。值得注意的是，尽管从中世纪以来女子服饰无用的奢华一直遭到冷嘲热讽，它的改变在这段时间内远远低于男子的服饰。我们只需想想从 1500 年到 1700 年这一阶段：男子服饰不断地剧变，女子服饰相对地稳定。简要地说，这就是

我们期望看到的：体面的原则和由此而产生的避免太松、太短和太低的式样阻止了女性服装基本结构——拖地的长裙和紧身围腰——的变化。一直到十八世纪末期，女性服装的式样才开始真正地"游戏"起来。高耸的发髻萌芽于罗可可时代，而浪漫主义精神却在不修边幅、满脸倦息、披肩长发以及裸露脚踝或更多的部分之中呼吸生长。奇怪得很，裸露肩膀［*decollete*］比裸露手臂的盛行要早几个世纪，我们从中世纪道德说教家严厉的斥责中可以看到这一点。从督政府时期开始，妇女服装从变化的频率和广度上来讲才走到了男子前面。除非我们返回古时，几个世纪前的人会对1860年的有撑架的女裙和与之相伴的裙撑一无所知。以后，伴随着新世纪的到来，服装潮流开辟了新的道路，把妇女服装带回到了从1300年开始就没有了的简单和自然中去。

第十二章
当代文明的游戏成分

让我们别浪费时间争论“当代”意指什么。我们谈及的任何时代，不用说，都已成为历史性的过去，我们离之愈远，它就愈加显得崩塌破碎。年轻一代总是贬斥“从前的日子”，而对于年长者，这却是“我们自己的日子”的一部分，这不仅因为他们对此保有个人的记忆，还因为他们的文化仍滋养着他们。这种不同的时间感更多地取决于个人对事物的知识新旧，而非他碰巧属于哪一代。一颗凝聚历史的心灵关于“现代”和“当代”的观念，要比近视短见者对过去有范围更大的区分。因此，“当代文明”在我们的意思里，要延伸到十九世纪。

我们向自己提出的问题是：我们生于其中的文明对于游戏形式发展到了什么范围?游戏精神对分享此文明的人们的生活，其作用如何？就我们观察到的，十九世纪较诸以往，已失去了很多游戏成分的特征，这一趋向是有所挽回还是仍在加剧？

初一看来，对于游戏形式在现代生活中的缺失，有某种更多的补偿现象。运动和体育作为社会功能，正广为人知并且在民族内和民族间开拓出新鲜领域。

我们已经表明，技巧、力量和韧性的竞比在每一文化中都

占有重要位置，或是涉于典仪，或是单纯地涉于愉快和节庆。封建社会只是认真地对比武大会[tournament]感兴趣；其余只是通俗的再创造而已。而比武大会因其戏剧性的表演和贵族气派的修饰，几乎不能被称为比赛，它不过实践了戏剧的一项功能。只有数量很少的上层人物积极参预它。中古比赛生活的单一性很大程度上应归因于教会的影响。基督教理想几乎没有为比赛的有组织践行和身体的训练培养留出什么余地，除非后者有益于贵族教育。与此近似地，文艺复兴有相当数量的为求完美而培养锻炼身体的例子，但只限于个人，从未扩展到团体或阶级。人文主义者对学识的强调，和改革与反改革双方对道德热忱、庄严智识的强调，都加固了对身体旧有的低下评价。把游戏和身体锻炼认为一项重要文化价值的看法，一直到十八世纪末还被抑制着。

当然，运动性比赛的基本形式在各时代都是一致的。在某些形式中，对力量和速度的考验是整个竞赛的本质，如跑步和滑雪比赛、马车和赛马竞赛、举重、游泳、潜水、射术等等。[1]尽管随时推移，人们仍纵情于这些活动，它们还是稍微沾染了有组织比赛的特点。如果人们有鼓舞他们的竞技原则[agonistic principle]铭记于心，他们就会毫不犹豫地以游戏的含义称呼这些比赛，这其实是非常严肃的。然而，其他形式的比赛则使自己沿着“运动[sport]”的路子发展下去。这些就是球类游戏。

我们在此关注的是，从偶而娱乐向有组织的俱乐部和比赛系统的转变。荷兰十七世纪的图画向我们表明，市民和农夫都热衷于高尔夫[*Kolf*]游戏；但是，就我所知，并没有听说游戏被组织成俱乐部或作为竞赛来玩。很显然，这种固定的组织，只有当两个团体互相对抗着进行游戏时，才最有可能发生。大

型球类游戏尤其要求固定队伍的存在，此即现代运动的起点。这一进程非常自发地源起于相竞比的村庄集会之间、学校之间、某镇的一部分与另一部分之间，等等。起于十九世纪英格兰的这一过程被看作是一关键，尽管为什么盎格鲁—撒克逊的心灵偏好会被看作是有效的理由还尚未确定。无可置疑的是，英格兰社会生活的结构对此有很大作用。地方自治政府鼓励协作和团结的精神，没有强制性的军事化训练反倒有助于体质锻炼的场合和需要，教育的独特形式也沿同一方向进行。另外，乡村的地理地貌都很平坦，到处都提供了游戏所要求的最完善的场地，这些都是极为重要。这样，英格兰就成为现代运动生活的摇篮。

自从十九世纪最后二十五年起，游戏［games］在运动［sport］[2]外观上，已变得越来越严肃，规则日益严格苛刻。纪录比以前可接受的水平要设立得更高、更快或更长。人们都知道十九世纪上半叶的那种轻松版画，表现那些头戴高顶丝帽的板球手们。事实已说明了一切。

如今，随着运动不断地系统化和体制化，纯粹游戏品质的某些东西已不可避免地失落了。我们在对业余和职业的正式区分中（或率直地说成是："绅士和选手"），可以看得非常清楚。这意味着游戏团体选定那些玩［playing］的人不再是游戏的，他们比真正的游戏者低一档次，但又在能力上高出一头。职业化的精神再也不是真正的游戏精神，它丧失了自发性和关心投入［carelessness］。[3]这也影响到业余者，他一开始就有某种自卑感。职业和业余都使运动远离了游戏之域，使之成为一桩 *sui generis*［与众不同］的事情：既非游戏，又不一本正经。在现代社会生活中，运动在文化之外并依傍着文化占有一个位置。而古代文化中大型比赛总是成为神圣节庆的一部分，并且作为健

康的、带来欢乐的活动而不可或缺。这一典仪的纽带如今已完全解除，运动已变得世俗、“非神圣”，并与社会结构失去了有机联系，哪怕是受政府之强命也如此。现代社会的技术能力尽其可能地在体育领域向大众展示，但这改变不了一个事实：无论奥林匹克运动会、美国各大学有组织的运动还是大力宣扬的国际比赛都不能——哪怕最小程度地——把运动提升到文化创造活动的水平上。尽管它也许对于选手或观众是重要的，但它仍然毫无成果。古老的游戏因素历尽沧桑，几乎完全萎缩。

这一观念与今日大众的感受恰相悖离。他们认为运动是我们文明中游戏成分的神圣化。然而大众的感受错了。为了强调“过分严肃性”[over-seriousness]这一致命的转换，我们将指出，它也传染了非体力性游戏——其中计算是主要的事，如棋牌游戏。

大量的桌上游戏极早就为人所知，有些甚至是在原始社会，而且主要因其机遇性的特点，变得相当重要。无论它们是机遇性游戏还是技巧游戏，都含有某种严肃性的成分。快乐的游戏情绪在此没有什么机会表露，尤其是在机遇性极少的国际象棋、西洋象棋[draughts]、西洋双陆棋[backgammon]、跳棋[halma]等游戏中。所有这些游戏都还具有我们第一章给出的游戏定义。只是最近以来，公开性侵占了它们，把它们纳入到体育之中，举行公开性的锦标赛、世界比赛，登记成绩，以其文字形式印发报道，这对于不通此道的局外人来说真是荒唐可笑。

牌戏不同于棋戏之处在于，它们从未成功地完全剔除掉机遇性，以致机遇性使牌戏堕入赌博的范畴。这就不大适合俱乐部生活和公开的比赛。而更具智力性的游戏就有许多协作的可

能，正是在这一领域，有强烈地转为严肃性和过分严肃性的变动。从十七、十八世纪的三人牌戏［*ombre*］和四人牌戏［*quadrille*］发展为惠斯特［whist］和桥牌，牌戏经历了一个日益受到限制的过程，而只有桥牌被现代社会技术举为巧者。叫牌手册和职业训练体系使得桥牌成了一项死板正经的事务。最近的一篇报章估计，卡尔布森［Culberson］队式赛的年度获胜者将获得20多万美元。巨大的心理激励扩散开来，桥牌风靡一时。人们并不注重其结果，只是关注那并不重要的大宗款项的兑现。作为一个整体的社会由这项不足取的活动既不能获益，也没受损。看来很难把这项活动看成是亚里士多德意义上的庄严的娱乐——*diagoge*。精通桥牌是一项无用的一技之长，它使得心性能力进一步单一化，而不以任何方式给心灵增加财富。它使得可能更好运用的智力能量僵化涣散。我认为，我们至多能说，智力也许被应用更糟了。桥牌在现代社会的地位，其所有表现都表明当今游戏成分的巨大增长。但是，这一外观是虚假的。对于真正的游戏，人们应该像孩子那样来玩［play］。难道我们能宣称诸如桥牌这样的非自发性游戏是如此吗？如果不是，那么游戏就已失其德［virtue］。

要在现代生活的混乱中评估游戏内容，将使我们得出矛盾的结论。我们在运动中只看到名义上称为游戏的活动，技术组织和科学的周详安排使真正的游戏精神饱受重创，乃至灭绝。与这种过分严肃性的潮流相对，在反方向上却另有某些现象。有些活动的整个存在理由都在于物质利益领域，在其初始阶段与游戏并无关联，却发展出我们所谓的游戏形式作为其次要特征。运动和体育向我们表明，游戏添加了严肃性就只能感觉起来像

游戏，而严肃的事务退化为游戏却仍被称作严肃的。由于强大的仍有普遍影响的竞赛习惯，这两种现象互有关联，尽管较诸以往，其形式有所不同。

对竞赛原则的刺激推动，仿佛要把世界带回到游戏原初之时，并使游戏在种种外部因素上脱离开文化而独立。但是，通讯[communications]已使各种交往对人类整体而言变得异常容易。技术、风尚和宣传都处处倡导竞争精神，并以史无前例的规模提供满足竞争精神的手段。商业竞争，本不属于古老的神圣游戏形式。只是当贸易开始成为这样的活动领域——在其中人们应努力胜过或骗过邻家——的时候，游戏形式才出现。商业上的争执不久就促成了限制性的必要规则，即贸易惯例。直到晚近，它在本质上仍很原始，只是随着现代通讯的发展，才真正变得高深起来。某种游戏成分在早期就很自然地进入到商务竞争中。统计数字以一种原先起于运动生活的观念激励着商业，这个观念即贸易纪录。一项纪录[record]，其字义一度就是简单的备忘录，饭店店主潦草写于后墙上的纪事，记下某某骑马者或旅人从多远的地方首先抵达此处。贸易和生产的统计数额成功地把这一运动成分引入到经济生活中，结果是，几乎每一项商业或技术的成功都具有比赛性质的某一方面：最高营业额、最大吨位、最快航渡时间、最高飞行高度等等。在此，某种纯粹的游戏成分多于功利效用的考虑，因为专家告诉我们，小一些的飞机轮船比巨机巨轮更适于长程运行。商业事务成了游戏。这个过程甚至使某些大企业着意关注，它们为了生产，还把游戏精神向工人灌输。潮流现在逆转了：游戏成了商业事务。某工业巨子被鹿特丹商学院授予荣誉学位时，说了如下的话：

“从我初涉商场起，商业就已是技术人员和销售部门的竞赛。一方试图大量生产，以致销售部门总是难以销售，而销售极旺时，技术人员又跟不上。这种竞赛总是持续着：有时这个领先，有时又是那个。我的兄弟和我都不把商务看成一项艰苦任务，而总是把它看成一场游戏，这种游戏精神是我们常常努力灌注给年轻的工作人员的。”

当然，对这些话必须稍有保留。但仍有许多例子，大公司形成它们自己的运动社会[Sports Society]，并以这样一种想法使工人从事工作：别过多考虑职业能力，而要看看是否适应足球运动 [的协作性]。机器就这样一再发动起来。

在当代艺术中捕捉游戏成分要比在当代贸易中容易一些。我们在第十章就努力澄清，在创造或“生产”艺术作品的过程中，决不缺乏某种游戏性。这在缪斯艺术或“音乐”艺术中相当明显，某种强大的游戏成分对它们是基本的，实际上，也是本质的。在造型艺术中，我们发现游戏感与装饰的所有形式密切相关，换句话说，游戏功能尤起作用，心灵和手都极为自由地运作着。由此，它以杰作或有表现力的典范来维护自己，这是 *tour de force* [力气活儿]，是技巧或能力的赌博。现在产生的问题则是，艺术的游戏成分自十八世纪末以来是变得更为强盛还是更为稀薄。

绵延许多世纪的时间历程逐渐成功地使艺术非功能化，并使之越来越成为一项自由独立的由所谓“艺术家”个人来完成的事业。这一解放的里程碑之一是带框油画对于镶嵌画和壁画的胜利，还有版画超过了写本细密画和彩饰画。从社会转至个人的类似变化也发生在文艺复兴，当时已经看出建筑师的主要

任务不再是修建教堂和宫殿而是民宅、不再是华丽的堂馆而是客厅和卧室。艺术变得更加个人化，也更加孤立，它成了个人及其趣味的事情。同样地，原只为个人的审美满足而设的室内乐也开始蔓延开来，成为既重要又具表达之强烈性的日益公开化的艺术形式。

随着这些形式上的变化，乃有更深刻的艺术功能和赏鉴的变化。艺术越来越被看作是一项独立高妙的文化价值。进入十八世纪时，艺术已经据有此类价值等级中的从属位置，艺术是特权阶级生活中的上等装饰，审美的愉悦就如现在一般高扬，但艺术仍被宗教超升的术语解释着，或被解释为某种意欲纷扰人心的好奇。艺术家只是艺匠，更多的是仆从，而科学家或学者却至少据有有闲阶级一员的地位。

大变动始于十八世纪中期，是新的审美刺激的结果，这一刺激带来了浪漫主义和古典的形式，其中浪漫的潮流更为有力。这两者都导致了审美愉悦的空前上升，并作为宗教的替代而更为狂热。这是文明史上极为重要的篇章之一。我们不能充分论述这个艺术圣化的故事，只想指出从温克尔曼[Winckelmann]到罗斯金[Ruskin]及后来者的这条艺术宣扬者的畅达路线。在这整个时期，艺术崇敬和欣赏还只是限于少数特权人物。直至十九世纪末，艺术欣赏才传播到受过简单教育的广大群众身上，这得大大感谢照相术的再生产。艺术成为公众的爱好，热爱艺术是 *bon ton* [风雅之事]。艺术家作为上等人物的观念获得了接受，公众一般都受强大的势利之浪的冲刷。同时，追求原创性的颠狂热忱却扭曲了创造性的动力。对于新奇未闻的形式的持续渴求驱策着艺术坠入印象主义的余沫，变得浮夸，成了二十世纪的肿瘤。对于现代生产技术的有害影响，艺术比科学更为

敏感多愁。机械化、广告、情感贩卖都大力抬举艺术，因为这是它直接效力的市场的规则，并使所有的有用技术有了自由选择的机会。

这种种状况使我们无权谈及当代艺术的游戏成分。自十八世纪以来，艺术正因为被认作一种文化因素，而使其表现在游戏性上失多于得，那么最终的结果是得还是失呢？人们被诱使去感受音乐，正如我们平常所感受的那样，对艺术的高度意蕴及其创造的美并无很大觉悟，这对艺术来说是件幸事。当艺术变得自我觉悟时，也就是说，觉悟到它自己的优雅时，它就很容易失去它的某些永恒而又童贞质朴的东西。

当然，从另一角度我们可以说，由于艺术家被抬得高于普通人的营生，艺术的游戏成分被加强了。作为一个上等人物，艺术家要求对其成就有某种敬意。为了充分品味他的高超，他会要求一种出于尊敬的公众，或性情相投的圈子，他们会在一般公众尚惘然无知时，表现出更多理解，并涌出必要的赞佩之情。某种秘传主义［esotericism］对于今日的艺术就像以往一样必要。如今所有秘传主义都设立一种惯例：我们，这些“秘传会员”，都同意如此这般对待某事，我们将理解它，尊崇它。换句话说，秘传要求一个浸淫于自身之神秘性的游戏共同体。哪儿有以“主义”［－ism］结尾的标记，哪儿就可紧追出一个游戏共同体。而现代的公众性机制则以其膨胀的艺术批评、展览和讲演刻意抬高艺术的游戏特征。

要试图确定现代科学的游戏内容则是件迥然不同的事情，因为它使我们面对某种基本的困难。在艺术中，我们把游戏当作基本的经验材料，得出某种普遍接受的品质。而进入到科学之中时，我们总要收回我们关于这一品质的定义，并重新质询

它。如果我们把科学纳入游戏的定义，把它看作一项在特定时空发生、有特定目的、依据固定规则的活动，我们也许会得出惊人的结论：所有的科学学术分枝都是游戏的种种形式，都囿于自己的领域，并受其方法论的严格规则所限制。但如果我们完全坚持我们定义的术语，我们会立刻看出，对于这项被称为游戏的活动，不只是需要限制和规则。我们说过，游戏是有时限的，它不与任何外在现实密切关联，它的实行就是它自身的目的，更甚者，它由某种快乐欢欣的意识所支撑，并从日常生活的紧张中得到放松。这都不适用于科学。科学不仅以其有用性恒久地寻求与现实的密切联系——在此意义上，它是“应用的”；它还总是力图建立普遍有效的现实模型——此即“纯科学”。它的规则，不像游戏那样，并非在所有时代都不可受到挑衅。它们总是被经验和衍生的变化所笼罩，而一项游戏的规则是不可更改的，否则就败坏了游戏本身。

因此，“所有科学仅是游戏”这一结论只能被看作是来得太容易的一点小聪明而遭摒弃。但是，看看科学在其自身方法的严格辖地里是否容易钟情于游戏——这仍是合理的要求。例如，科学家对于系统的持续喜好，就倾心于游戏的方向。古代科学由于缺乏观察实验上令人满意的基础，它对所有可信服的概念和属性就失之于无结果的系统化。尽管观察和计算在这方面是个阻碍，但古代科学并不完全排除科学活动中的某种多变性。它甚至能做出细腻的经验分析，虽然这是出于随后的理论兴趣，其实际过程并不熟练。而在最后的空白无知处，游戏就冒出来了，这恰恰证明了游戏的存在。旧式法学家曾因类似的诡论而受责难，语文学者在此也并非无可指摘。看来远从《旧约》和《埃达》时起，人们就心喜于搬弄语源学。当时这种好玩的游戏使

得他们的好奇心盖过了他们的知识。这一点是如此确然，难怪象模象样的弗洛伊德术语［Freudian terminology］的油滑运用会把新兴的心理学学派导入迷途了。

科学工作者或业余爱好者除了会用其方法玩点小把戏之外，他们还会出于竞争的动力被诱入游戏之路。尽管科学中的竞争并不像艺术那样直接受到经济因素的影响，但科学文明的逻辑发展与论辩的关系要比美学密切得多。在前面几章里，我们讨论了科学和哲学的起源，发现它们都源于古代比赛领域。科学，正如某人恰当指出的那样，是好辩的。但是，这是某种不良信号——人们受驱使去抢先发明，或以演示实验摧毁对方，而且此类现象在工作中总是阴魂不散。真正的真理追求者是不太在意战胜对手的。

由此，我们可以得出暂时的结论，现代科学忠于精确可靠的严格要求，但仍不免陷入我们的定义的游戏中。而在古代直至文艺复兴，这种情况更为明显，当时的科学思想和方法呈现出不容误解的游戏特征。

虽然漏掉了许多东西没讲，但对于现代艺术和科学的游戏因素的少量观察在此是足够了。我们急于来到另一端，现在只剩下对当代一般社会生活，尤其是政治的游戏成分的考察了。但是，让我们首先坚定立场，反对两种错误的理解。第一，特定的游戏形式会有意无意地被用于掩盖某些社会和政治设计。在此，我们所要针对的，不是有关本书主题的恒久游戏成分，而是要针对虚假的游戏。第二，我们总会碰到这类现象，它们只具有游戏的外表，而肤浅的眼光却把它们看作恒久的游戏意趋，其实，这种意趋并不存在。与游戏有共同之处的某种品性支配

着现代社会生活，并日益强大，造成了某种强壮发达的游戏因素的错觉。对于这种混合着青春期莽撞和残忍不仁的品性，我大胆地以“幼稚主义[Puerilism]”[4]作为其最确切的名号，近二三十年来这一品性已在世界各地日益猖獗起来。

这种仿如青春期的心理和行为看来已统治了文明生活的大部分领域，而以前这曾是有责任的成年人的辖区。这种内心习性与世界一般古老，但此处的不同在于，它们现在占满了我们的文明，并以残忍不仁来自我宣扬。这类习性中的群体习性也许最为强大也最令人惊骇，它产生出最低级的幼稚主义：大喊大叫或种种庆贺呼号、穿戴证章和各种政治性装饰与制服、以行军队列或某种特别的步伐行走、以及空冗散漫的集体性巫魅和宗教仪式。在略深的心理学水平上与此极为类似的是：对浅薄娱乐的贪求、粗糙的感觉论以及群众集会的欢欣、群众示威、游行等等。社团俱乐部本是一种非常古老的机制，但整个民族都转化成社团，就是一场灾祸，因为除了能激发友谊、忠诚等宝贵品质之外，它也是宗派意识、不宽容、猜疑和自大的温床，出于奉扬自爱或集团意识的种种错觉，这些东西都迅速得到捍卫。我们还看到许多伟大民族失去了残留的荣誉、所有的幽默感、礼貌规矩和公平游戏的观念。对于这种世界范围内文化之虚假不实的扩展增长，要究其原因，还不应限于此；受半调子教育的群众涌入心灵的跨国交流，人们的松怠以及技术的畸形发展，这些无疑都起了很大的作用。

官方幼稚主义的例子在此提供一个就够了。我们由历史得知，这是革命热忱的某种标记，当时的政府会以名称来玩九柱戏，如城市名、人名、机构名和日历等等。《普拉夫达》[*Pravda*]报道过这样一件事，[5]库斯克[kursk]地区的三个集体农社因拖

缓运送谷物，地方苏维埃要将它们原先的命名“布迪尼[Budenny]”、“克拉普斯卡娅[Krupskaga]”和“红色谷地”，改名为“懒汉[Sluggard]”、“怠工者[Saboteur]”、“无所事事[Do-Nothing]”。尽管这种“*trop de zèle*”[过分的狂热]遭到来自中央委员会的冷落，这些讨厌的绰号取消了，幼稚主义的态度没能更清楚地传达出来。

与此迥异的是晚近巴登鲍威尔勋爵[Lord Baden-Powell]的伟大改革。他的目标在于尽可能组织起青少年的社会力量，使之转向好的一面。这并非幼稚主义，因为它所凭靠的是对心灵和未成熟资质的深入理解。同样，童子军运动[the Scout Movement]也以某种游戏的风格表现自己。在此，我们就有了一个游戏的例子，它在我们时代所能允许的范围内，近似于古风时代文化创造的游戏。但是，当童子军主义因渗入政治而堕落时，我们要问，今日社会盛行的幼稚主义究竟是不是一种游戏功能。初一看来，答案似乎是肯定的，这也是我在其他研究中对此现象的解释。[6]而现在我得出了不同的结论。按照我们的游戏定义，幼稚主义有别于游戏性。孩子的游戏并不是我们在此所指的轻蔑意义上的幼稚。如果我们现代的幼稚主义是自发的游戏，我们应该看到文明又重返伟大的古风形式，那是典仪、风范和真实价值完美和谐的再创造。而一个社会正飞快地步入奴隶状态的景观，在某些人看来却是太平盛世的降临。我们确信这些人搞错了。

我们得出了越来越悲观的结论，文化的游戏成分自十八世纪全盛之时以来，就一直处于衰落之中。今日之文明不再游戏，即使它看似游戏，也是虚假的游戏——我几乎要说，它在玩假[plays false]，以致要辨别出在哪儿游戏终止而非游戏开场都日

渐困难。政治尤其如此。不久以前，议会民主形式的政治生活还充满不容误解的游戏特点。我的学生近来以一篇论述法国和英国议会辩论的论文拓宽了我对这一主题的观察。文章表明，从十八世纪末起，下议院的辩论就按一种游戏的规则和真正的游戏精神来开展。个人的竞争总是在起作用，游戏者之间总有不断的竞比，目的就在于压倒对方，而并无他们以全部严肃性为之效力的国家利益的偏见。直到最近，在英国和巧妙吸纳英国模式的国家中，议会民主制的情绪和方式仍是公平游戏。伙伴情谊的精神使得最具敌意的对手在恶意争辩之后仍会友好地闲聊。这就是“绅士协定[Gentleman's Agreement]”的风范。如果不是一直意识到“绅士”这个词内含的责任，这场聚会肯定就不愉快了。无疑，正是这种游戏成分使议会生活保持健康，至少在英国是这样，虽然晚近对其有大堆的滥用。政治机器下人际关系的通融性，允许它去“游戏”，这样就缓和了紧张，否则事情将是不可容忍或危险的——因为这是败坏并杀死幽默感。至于游戏因素在当前整个选举机制中的表现，我们就不必多说了。

在美国政治中，情况甚至更为明显。远早于两党制，就已产生了两大团体，其政治差异对于一个局外人来说，很难看出。那时美国的选举已发展成一种国家的游戏。1840 年的总统选举为以后所有选举定下了基调。自称为辉格[Whig]的党派有一位卓越的候选人，即 1812 年出名的哈里森将军[General Harrison]，但他们却没有政治纲领。运气给了他们一些好事，他们秉持的一个象征符号使得他们获胜：圆木小屋，它是老军人隐退时的优雅住所。1860 年的选举中，最大声的叫喊即大多数人的投票任命，使得林肯[Lincoln]就任掌权。美国政治情感深深地植根于美利坚民族的起源中：美国人还保留着粗犷不羁的拓荒生活的真诚。

美国政治中还有许多可爱之处，有某种充满活力的、自发的东西，我们在其中看不到骑兵和操练，而糟糕的是当代欧洲的景象。

尽管在国内政治领域中，游戏的痕迹处处可见，但乍一看来，在国际关系领域中似乎并无游戏的位置。然而，当国际关系中的暴力和危急处于最低点时，它就不能摒除游戏的可能性。正如我们从大量事例中所见到的，游戏往往会变得残酷血腥，并且，也经常会成为虚假的游戏。任何遵守法规的集团或国家集团都会在这方面或那方面具有游戏共同体的属性。国家之间的国际法是由某些公认的原则维持的，这些原则在实施中类同于游戏规则，尽管它可能建立在高深的理论基础之上。倘若不是这样，人们就无需建立"*pacta sunt servanda*[必须遵守规则]"的原则，这一原则明确认定，整个国际法体系的可信性就依赖于"遵守规则"这一共同意愿。一旦其中一方否认了这一默契，整个国际法体系就会崩溃，哪怕是暂时的。除非另有一方相当强大，足以揭露"破坏规则的败兴者"[spoilsport]。

国际法的维持在任何时期都要依赖法律之外的原则，诸如荣誉、正当以及道德形象。欧洲的战争规则脱胎于骑士制度的那套荣誉代码[the code of honour]，这仍然是有效。国际法默契地约定，战败方应像一个绅士或优秀的失败者那样行动，并服悦地履行义务。在进入一国之前应正式宣战，这是一种国际惯例，尽管入侵者经常漠视这一惯例，常常不宣而战地占据边远的殖民地或类似目标。但事实上，直到最近，战争仍被看作一种高贵的游戏——国王们的游戏——而绝对遵守规则这一特点则依赖并仍然保留着古代战争全盛期所能看到的形式上的游戏成分。

当代德国政治文字中的一个政治行话涉及了自和平到战争的转折，称之为："das Eintreten des Ernstfalles"——简言之，"严肃的突发事件的出现。"当然，就严格的军事术语而言，这个说法正确无疑。与作战演习和军事操练相比，战争确是严肃的。但德国政治理论家的意思尚不仅限于此。"Ernstfall"这个术语相当清楚地表明，直到两国真正处于敌对状态时，外交政策才具有充分的严肃性，才算达到目的或体现出效率。国家间的真正关系是战争。外交只是战争的序曲或两场战争的间歇，只要它还停留在谈判与协议的过程中。这一可怕的信条确为许多人所信从。这一信条的信奉者将战争与备战视为严肃政治的神圣形式，他们从逻辑上否认战争与竞技、游戏有联系。他们告诉我们，竞技的因素在原始时期文明中或许有效，那时它也确实有效；但时至今日，战争远不再是野蛮的竞赛，今天的战争基于"友—敌原则"之上，国家和民族之间的"真正"关系，乃由这一不可避免的原则所支配。[7]任何"其他"集团非友即敌。当然，敌人并不是 *inimicus* 或 ἐχθρος，即你恨的人，更非邪恶的人；敌人只是 *hostis* 或 πολεμιος，即在你所属集团道路上的陌生者或外来者。这一理论甚至拒绝把敌人看做是对手或竞争者。敌人只是挡在你路上的人，因此必须除去。这种关于敌对意识的简化极为粗劣，它把敌对关系几乎降为机械关系。如果说历史上曾有什么与此相似的话，那就是原始的部落家族之间的对抗，如我们所见，在这种原始对抗中，游戏成分被极大地歪曲了。文明应当使我们早已逾越了这一阶段，但施密特[Schmitt]对于友敌原则的粗蛮妄见却体现了人类理性悲哀而沉重的堕落，对此，我真是闻所未闻。他那非人道的思想甚至悖于形式逻辑，因为真正严肃的并非战争，而是和平。战争及与此相关的一切都保留在游戏那半人半神的魔

幻情感中。唯有超越这种可悲的友敌原则，人类方能获得人性的尊严。施密特对“严肃性”的濺污只能使我们倒退到野蛮之中。

在此，游戏与严肃之间令人迷惑的对立又一次体现出来。我们逐渐确信文明植根于高贵的游戏当中，如果文明具有尊严和风范，它就不能忽视游戏因素。考察国家民族间关系中的游戏规则是极为必要的，一旦国家民族间的关系破裂，社会就会陷入野蛮和混乱。然而，我们也不能否认，现代战争业已陷入古老的“游戏战争”[playing at war]的竞赛心态中，妄图从中博取名望和光荣。

我们的困难在于：现代战争就其自身而言，已与游戏毫无关联。自命具有高度文明的国家已不再是礼仪之邦，竟不知羞耻地宣称“pacta non sunt servanda[不必遵守规则]”。这样做，他们就摧毁了国际法体系中所固有的游戏规则。在这种意义上，“游戏战争”以博求名望的行为，正如我们所称的那样，已不再是真正的游戏。也就是说，它在虚假地玩弄战争的游戏概念。在当代政治中，即便是基于最高级战备而非真正的战争准备时，也几乎看不出古老游戏态度的踪影。荣誉的礼法被违拒，比赛规则弃置一旁，国际法遭践踏，而古代的那种战争与典仪、宗教的关联均消散不见。然而，战争政策的执行和战争实施仍表现出原始社会中可以见到的那种古代竞赛态度，政治是并且一直仍是某种机遇性的游戏。我们只须考虑一下战争中的挑战、激怒、威胁和斥责，就能认识到战争及导致战争的政策本身一直是一种赌博，正如内维尔·张伯伦[Neville Chamberlain]在 1939 年 9 月 1 日所说的那样。因此，尽管表面上看来与此相反，但战争并未跳出游戏的魔圈。

这是否意味着战争仍是一种游戏，甚至对于被俘者、被压迫

者，对于那些为权利与自由而战的人来说也是这样呢？在此，我们对于战争究竟是游戏还是真诚严肃的苦恼疑惑，当有不容含混的答案。正是行为的道德内涵使其变得严肃。当战斗具有伦理意义时，它就不再是游戏。而有一些人难以摆脱这一困惑的两难处境，他们否认伦理标准的客观价值和有效性，由此，施密特所接受的公式——战争是“严肃的突发事件的到来”变得正确了，但这是在一个与施密特本意相距甚远的意义上而言。施密特本人的观点实乃不为伦理思考所约束的侵略者的观点。事实是，政治和战争仍深深地植根于文化游戏及比赛的原初土壤中。唯有通过道德本性[ethos]——它超越了友敌原则，人们才认识到比自我、集体及国家利益更高的目标，政治化的社会才能超越战争的“游戏”[the “play” of war]，达于真正的严肃性。

这样，我们历经曲折，得到以下结论：真正的文明不能缺少游戏成分，因为文明先天地蕴有自身的局限和能力，这种能力不应把自身的发展趋势与最终极的、最高的目标相混淆，它应认识到自身是处于某种公认的界限之内。在某种意义上，文明总是依据确定的规则游戏，而真正的文明正是需要公平游戏[fair play]。公平游戏至少是以游戏术语表达的公正信仰[good faith]。因此，欺骗或败兴者毁坏的正是文明自身。如要成为必然的文化创造力量，这一游戏成分必须是纯粹的，它不能抹煞或贬损理性、信仰或人道的标准，它不能是虚假的表面之物，不能是以真实游戏形式的错觉作为面具的政治企图。真正的游戏不事宣传，它的目的就在它自身之中，它那平易的精神是幸福的妙谛。

论述至此，我们始终努力专注于游戏概念，它源于确定且普

遍认识到的游戏的特性。我们就其日常生活的意义探讨游戏，避免作哲学上的简单概括，将所有的人类行为看作游戏。而现在，在行文将尽之处，这一观点却有待我们去认识。

“他将所有的人类意见称作儿童的游戏”，古希腊早期传统中的赫拉克利特如是说。[8]为了润饰这一铭文般的隽语，我们要引用柏拉图一段较长的深奥言辞，这段话曾在本书第一章介绍过：“尽管人类事务并不值得严肃对待，但仍有必要严肃对之；而幸福是另一码事……，我认为一个人须对严肃的事物持有严肃，而不是相反。只有神才与最高的严肃性相配，而人是为神而设的玩具，对人而言，这已是极佳之事。这样，每个男女都应依此生活，进行最高尚的游戏，达到有别于他们当前的另一种心灵状态。他们以为战争是严肃的事情，尽管战争中既无游戏，又无可值称道的文化配得上游戏之名——而这才是我们视为非常严肃的事情。因此，一切都应尽可能地生活在和平之中。那么，生活之正道是什么呢？生活应当如同游戏，玩确定的游戏，献祭、歌唱、舞蹈，这样一个人将能慰解众神，确立自身，反对敌人，在竞赛中获胜。”这样，“人们应当依此本性生活，既然他在诸多方面都是玩偶，只拥有很少的些许真理。”柏拉图的同伴插话说：“朋友，如果你这样说，你也把人性看得太糟了。”柏拉图答曰：“原谅我，我这样说是因为神位于我眼前，我是有感于神而发的。如果你乐意，人性倒不完全糟糕，但确值细究。”[9]

人类精神只有在朝向终极目标时才能摆脱游戏的魔圈。逻辑思维并不能做到这一点。纵览整个人类精神财富及其辉煌成就，我们依然在每一严肃判断的最深处，发现尚残留着悬而未决的问题。在内心的最深处，我们深知我们的宣断没有一个是绝对无可置疑的。而当我们的判断开始动摇，认为世界是严肃的这一

感觉也开始随之动摇。古谚云:“一切皆是幻梦”,更为明确的结论代之而起,并加诸我们身上——“一切皆是游戏”。这无疑是一个廉价的比喻,是精神孱弱的表现,但这又是柏拉图称人是神之玩物时所达到的智慧。在圣经《箴言》中,这一思想又以非凡的意象重新出现,“智慧”说道:“主据有我在造化之初,在创造万物之前。从亘古,从太初,未有世界之前,我已被立。……我在他那里工造万物:日日为他所喜爱,总在他面前游戏;在世界中游戏。而我的喜悦将与世人同在。”[10]

何为游戏?何为严肃?这两个问题在我们的脑海中缠夹交织,令人头晕目眩。这时我们应当再一次在伦理学领域中,找到逻辑思维所无能为力的定点。我们开篇即说,游戏在道德范畴之外,就其自身而言,它既非善亦非恶。但是,如果我们必须辨别受意志驱使的行为究竟是严肃的职责还是合法的游戏,道德良心就会立即树起标准。一旦真理与正义、同情与宽恕影响了我们行动的决心,我们焦恼的问题就失去了全部意义。一滴怜悯从正义信仰、神恩和道德良知意识中涌出,就足以使我们越过理智的辨析,那自始至终困扰我们的问题就将湮没无声。

注 释

第一章

[1] 对于这些理论，参见H. Zondervan，*Het Spel bij Dieren*，*Kinderen en Volwassen Menschen* (Amsterdam，1928) 和 F. J. J. Buytendijk，*Het Spel van Mensch en Diet als openbaring van levensdrifeten* (Amsterdam，1932)。

[2] 意指天性、心性、存在、本质等——英译者注。

[3] M. Granet，*Festivals and Songs of Ancient China*；*Dances and Legends of Ancient China*；*Chinese Civilization* (Routledge).

[4] Jane Harrison，*Themis：A Study of the Social Origins of Greek Religion* (Cambridge，1912)，P. 125.

[5] R. R. Marett，*The Threshold of Religion*，1912，P. 48.

[6] Buytendijk，*Het Spel uan Mensch en Dier als openbaring Uan levensdriften* (Amsterdam，1932)，PP. 70—71.

[7]*Kulturgeschichte Afrikas*，*Prolegomena zu einer historischen*

Gestaltlehre; Schicksalskunde im Sinne des kulturwerdens (Leipzig 1932).

[8] *Kulturgeschichte*, PP. 23, 122.

[9] *Kulturgeschichte*, P. 21.

[10] 参看*Laws*Vii，796，柏拉图在此谈及克里特的考里提斯(the Kouretes of Crete) 的神圣舞蹈，称其为：ευσπλια παιγνια。

[11] *Vom Wesen des Festes*, Paideuma, Mitteilungen zur Kulturkunde I, Heft 2 (Dez, 1938), PP. 59—74.

[12] *Beschneidung und Reifezeremonien bei Naturvölkern* (Stuttgart, 1933).

[13] F. Boas, *The Social Organisation and the Secret Societies of the Kwakiutl Indians*, Washington, 1897, P. 435.

[14] *Volkskunde von Loango*, Stuttgart, 1907, P. 345.

[15] *The Argonauts of the Western Pacific*, London, 1922, P. 339.

[16] *The Argonauts of the Western Pacific*, London, 1922, P. 240.

[17] Jensen, op. cit. p. 152.

[18] Op. cit. p. 149 f.

第二章

[1] 不用说，巴克科斯 [Bacchus，酒神] 的儿子或朋友以及卢西坦尼亚人 [Lusitanians] 的祖先，卢萨斯 [Lusus]，是非常晚的时期的书面创制物。

[2] 我们至多可以猜测它与ιυδos的某些类似，并由此推断出前印欧语系或爱琴海［Aegaean］的起源。在αλιυδω和κυλιυδω中，词尾好似一动词词缀，两者都意为“旋转”，是αλιω和κυλιω的异体字。“游戏”的观念在此只有淡淡的回声。

[3] *Proceedings of the 17th Congress of Dutch Philologists*, Leyden, 1937，他指的是我的校长讲演“文化中游戏和严肃性的界线”［The Borderline between Play and Seriousness in Culture］。

[4] 这一争辩在本书荷兰文本中没有出现，而是出现在赫氏本人的英文本上。其辩解的大意在于防止过分的曲解。——英译者注。

[5] 和dyu 可能相关的意思——清朗的天空，我们必须暂置一旁。

[6] 我没能发现这儿是否有英语技术用语的影响。

[7] 见下述。

[8] 参见J. Franck, *Etymologisch Woordenboek der Nederlandsche taal*, edited by N. van Wijk [Haag, 1912]; Woordenboek der Nederlandsche taal, xii, I, edited by G. J. Boekenoogen and J. H. van Lessen [Haag – Leiden, 1931]。

[9] 十三世纪布莱邦德［Brabant］的修女所唱海德威克［Hadewych］之歌中，有以下辞句：

Der minnen ghebruken, bat es een spel,
Dat niemand wel ghetoencn en mach,
Ende al mocht dies pleget iet toenen wel,
Hine const verstaen, dies noijt en plach.

Liedeven van Hadewijch, ed. Johanna Snellen (Amsterdam, 1907) “Plegen” 在此无疑可以理解为 “游戏”。

[10] 可能 “plight” 有 “pledge” 的意思，因为 “Plight” 意指 “困境”。这儿出现了拼写错误。赫氏本人在此的注解为：参见pleoh，古弗里斯语ple=danger [危险] ——英译者注。

[11] pledge 的这些意思可比较盎格鲁—撒克逊语beadoweg，baedeweg=poculum、certaminis certamen.

[12] 我们前面曾提及托尔 [Thor] 和罗基 [Loki] 之前的奇特竞技在 “吉尔伐吉宁 (*Gylfaginning*)” 中被称为Leika.

[13]Grimm, *Deutsche Mythologie*, ed, E. H. Meyer, I[Gottingen, 1875].

[14] 近代弗里斯语区分开boartsje [儿童游戏] 和spylje [玩弄器具]。后者可能源于荷兰语。

[15] Op. cit, p. 95.

第三章

[1] Plutarch 认为这种竞赛形式有悖于竞争精神，哈里森小姐 (*Themis* pp. 221, 323) 也赞同他。在我看来则是错误的。

[2] 我没能发现以欺骗或狡猾手段达到目的的传说中的英雄跟既是行善者又是骗子的天佑人物之间的直接关系。参见W. B. Kristensen, *De goddelijke bedrieger*, Mededeelingen der K. Akad. van Wetenschappen, afd. Lett. No. 3; 和 J. P. B. Josselin de Jong, *De oorsprong van den goddelijken bedrieger*, *ibid*, Lett. No. 1。

[3] Anthonio van Neulighem, *Openbaringe van't Italiaens*

boeckhouden, 1631, PP. 25, 26, 77, 86f. 91f.

[4] R. Ehrenberg, *Das Zeitalter der Fugger*, Jena 1896, II, P. 19.

[5] *Civilization*, p. 204; Jose Ortega y Gasset 也在他的随笔 *El origen deportivo del estado*, *El Espictador vii* 中勾勒出同一主题。pp. 103—143, Madrid, 1930。

[6] *Les chants alternes des garcons et des filles en Annam*, Paris, 1933.

[7] Stewart Culin, *Chess and Playing Cards*, Annual Report of the Smithsonian Institute, 1896; G. J. Held, *The Mahabharata an Ethnological Study*, Leyden thesis, 1935——一本旨在理解文化与游戏关系的著作。

[8] Held, *op. cit*, P. 273.

[9] Book xiii, 2368, 2381.

[10] J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, ii, p. 154 Berlin, 1937.

[11] H. Luders, *Das Wurferspiel im alten Indien*, Abh. K. Gesellsch. d. Wissensch. Gottingen, 1907, Ph. H. Kl. ix, 2, p. 9.

[12] *Op. cit*. P. 255.

[13] 这个名称是多少带些随意地从许多不同印第安方言的术语里挑选出来的。Cf. G. Davy, *La Foi juree*, These, Paris, 1923; *Des Clans aux Empire* (*L'Evolution de L' Humanite*, No, 6), 1923; M. Mauss, *Essai sur Le Don*, *Forme archaique de l'echange* (*L'Annee Sociologique*, N. s. i), 1923—4. [“波特来奇”据《韦伯斯特词典》的解释，是

印第安人的一种节日，节日期间分发礼品，炫耀财富。——中译者注]。

[14] Davy, *La Foijurée*, P. 177.

[15] *Chinese Civilization*, P. 156.

[16] G. W. Freytag, *Lexicon Arabico—Latinum*, Halle, 1830, i. v. *aqara*: de gloria certavit in incidendis camelorum pedibus.

[17] Quoted by Davy, *op. cit*, p. 119. f.

[18] R. Maunier, *Les echaufes rituels en Afrique du Nord* (*L'Année Sociologique*, N. S. ii), 1924－5, p. 81, n. 1.

[19] Book vii, 2, 13.

[20] "库拉"风俗中的物品可以和人类学所谓的*Renommiergeld*——自夸相比。

[21] 有人可能会说和德语*Tugend*最为相当的英语词，除了"Virtue"一词以外，还有"Property."——英译者注

[22] Cf. Werner Jaeger, *Paideia* i, Oxford, 1939, P. 3. ff; R. W. Livingstone, *Greek Ideals and Modern Life*, Oxford, 1935, P. 102f.

[23] *Eth. Nic*, iv, 1123 D35.

[24] *Ibid.* i, 1095 D 26.

[25] Granet, *Chinese Civilization*, p. 270.

[26] *Ibid.* p. 267.

[27] Malinowski, *Argonauts of the Western Pacific*, P. 168

[28] Granet, *Chinese Civilization*, P. 202.

[29] Cf. my *Waning of the Middle Ages*, ch. 2.

[30] Cf. Bichr Farès, *L'Honneur chez les Arabes avant l'Islam, Etude de Sociologie*, Paris, 1933, ed. Encyclopèdie de I'Islam, s. v. *mufakhara*.

[31] G. W. Freytag, *Einleitung in das Studium der arabischen Sprache bis Mohammed*, P. 184, Bonn, 1861.

[32] *Kitab al Aghani*, Cairo, 1905—6, iv. 8, viii, 109. *sq*; xv. 52. 57.

[33] *Historia Langobardorum* (Mon Gern Hist SS Langobard), i, 24.

[34] *Edda*, i, Thule i, 1928, No. 29. cf. x, pp. 298, 313

[35] *Edda* i, Thule, ii, No. 9.

[36] No. 8.

[37] *Altgermanische Religionsgeschichte*, ii, p. 153.

[38] An instance of *gılp-cwida* from the 11th century is given in the *Gesta Herwardi*, edited Duffus Hardy and C. T Martin [in an appendix to Geffrei Gaimar, *Lestoire des Engles*], Rolls Series 1, 1888, P. 345.

[39] *Le Pélerinage de Charlemagne* (11th century), ed. E. Koschwitz, Paris 1925, pp. 471—81.

[40] F. Michel, *Chronıques onglo—normandes*, i Rouen, 1836, P. 52; cf. Wace, *Le Roman de Rou*, ed H. Andresen, Heilbronn, 1877, vv, 15038 *sq.* and William of Malmesbury, *De Gestis Regum Anglorum*, ed. Stubbs, London, 1888, iv. p. 320.

[41] Jaques Bretel, *Le Tournoi de Chauvency*; ed. M Delbouille, vv. 540, 1093—1158, etc. , Liège, 1932; *Le Dit*

des Lérants, Romania xliii, 1914, P. 218. *sq*.

[42] A. de Varillas, *Histoire de Henry III*, i, P. 574, Paris, 1694, reproduced in part in Fr Godefroy's *Dictionnaire de l'ancienne langue franm*, *caise*, Paris, 1885, see *gaber* (p. 197).

[43] *Griechische Kulturgeschichte*, P. 111.

[44] iii, p. 68.

[45] H. Schäfer, *Staatsform und Politik*, Leipzig, 1932; V. Ehrenberg, *Ost und West*: *Studien zur geschichtlichen Problematik der Antike*, Schriften der Philos, Fak, der deutschen Univ Prag, xv, 1935.

[46] *Ost und West*, pp. 93, 94, 90.

[47] *Gr. Kulturg*, iii, p. 68.

[48] *Ost und West*, PP. 65. 219.

[49] *Ibid*, p. 217.

[50] *Ibid*, pp. 69. 218.

[51] *Ibid*, pp. 71. 67. 70. 66. 72; cf. Burckhardt, *op. cit*, pp. 26. 43.

[52] *Gr. Kulturg*. iii, p. 69; cf. Ehrenberg, op. cit. p. 88

[53] Jaeger, *Paıdeia*, i, p. 208.

[54] *Olympica*, viii, 92 [70].

[55] *Op. cit*, iii, P. 85.

[56] After Chares, cf. Pauly Wissowa, s. v. Kalanos, c. 1545.

[57] *Op. cit*. p. 91.

[58] *Op. cit*. p. 96.

第四章

[1] Davy, *La Foi jurée.*

[2] *Ost und West*, p. 76; cf. p. 71.

[3] *Iliad* , xviii, 504.

[4] Cf. Jaeger, *Paideia*, i, p. 104:"……Dike [狄刻女神] 在公共生活中是被用作一种标准的,按照这种标准,出身高贵和出身卑微的人都是平等的。"

[5] *Italienische Reise*, Oct. 3rd

[6] J. Wellhausen, *Reste arabischen Heidentums*, Berlin, 1927, P. 132.

[7] *Iliad*, viii, 69; cf. xx. 209; xvi, 658; xix, 223.

[8] xviii, 497—509.

[9] *Paideia*, i, p. 103.

[10] *wrim*一词可能来自这个词根。

[11] Paulus Diaconus, *Hist Lagob.* i, 20; Fredegarius *Chronicarum liber* (Mon Germ Hi[illegible]s rer Merov. ii, P. 131); 参阅 iv, 27. 另参阅H. Brunner, *Deutsche Rechtsgeschiehte*, Leipzig, 1912, P. 75.

[12] *Die Reichtsidee im frühen Griechentum*, Leipzig. 1912, P. 75.

[13] J. E. Harrison, *Themis*, P. 232. 关于具有此种含义的努比亚的这个故事, 参阅Frobenius, *Kulturgeschichte Afrikas*, P. 429.

[14] "威杰" [wager] 本意为赌注、赌博, 两种断讼法分别为

wager of battle、wager of law，由此可看出法律中的赌博的因素。——中译者注

[15] W. Blackstone, *Commentaries on the Laws of England*, ed. Kcrr, iii, London, 1857, p. 337 sq.

[16] Thalbitzer, *The Ammassalik Eskimo*, Meddelelser om Gronland xxxix, 1914; Birket Smith, *The Caribou Esquimaux*, Copenhagen, 1929; Knud Rasmussen, *Fra Gronland till Stille Havet*, I-II, 1925—6; *The Netsilik Eskimo*, Report of the Fifth Thule Expedition 1921—4, viii, I, 2; Herbert König, *Der Rechtsbruch und sein Ausgleich bei den Eskimos*, Anthropos xix—xx, 1924—5.

[17] Birket Smith, *op. cit.* p. 264，他说在卡里布的爱斯基摩人中，那些鼓赛在此方面的性质是很匮乏的，因为它们不过是"一种简单的报复行为"或是目的在于保障安宁和秩序。"看来他对"法律诉讼"的定义过于狭窄了。

[18] 一种巴伐利亚和蒂罗尔的民间私刑，将罪犯披上羊皮驱赶毒打。——中译者注

[19] Stumptl, *op. cit.* p. 16.

[20] *Paideia*, i. p. 119.

[21] 222D.

[22] Cicero, *De oratione*, *i*, 229 *sq.*

第五章

[1] See my *Herbst des Mittelalters*, (*The Waning of the Middle Ages*), 4th edition, Stuttgart, 1938, P. 141.

[2] 荷兰语中意义模糊的表示战争的 *"oorlog"* 一词的起源已不是很清楚了。但无论如何，它应属于神圣的礼仪范畴。与它相对应的古日耳曼语表示的词介于 "conflict" [冲突]、"fate" [命运] 和一种不被誓言所约束的情况之间。但并非在所有的材料中都被处理成同一个词。赫伊津哈的英语手稿里将这第三个因素换成了"正常社会情况的终结"。——英译者注

[3] Wakidi, ed. Wellhausen, P. 53.

[4] Granet, *Chinese Civilization*, P. 266; cf. J. de Vries. *Altgerman, Religionsg.* i, Berlin, 1934, P. 258.

[5] Gregory of Tours, ii, 2.

[6] Fredegar, *op. cit.* iv. 27.

[7] Cf, my *Herbst des Mittelalters*, P. 134 *sq.*

[8] Erasmus, *Opus epistolarum* vii, No 2024, 38 sq. 2059, 9.

[9] *Op. cit.* P. 555.

[10] *Lehrbuch der deutschen Religionsg.* Leipzig, 1907. P. 89

[11] *Op. cit.* P. 337 *sq.*

[12] Harrison, *Themis*, P. 258.

[13] Book Viii, 123—125.

[14] *Chinese Civilization*, pp. 272—3.

[15] *Ibid.* p. 268.

[16] *Ibid.* p. 269.

[17] W. Erben, *Kriegsgeschichte des Mittelalters.* Munich, 1929, P. 95.

[18] 比较英语的表达 "beyond the pale" [越出樊篱]。——英译者注

[19] Melis Stoke, *Rijmkrohiek*, ed. W. V. Brill, iii, 1387

[20] Cf. Erben, *op. cit*. P. 93; also my *Herbst des Mittelolters*, P. 142.

[21] *Ibid*. P. 100; *ibid*. P. 140.

[22] I. Nitobe, *The Soul of Japan*, Tokio, 1905, pp. 35, 98.

[23] *The Crown of Wild Olive*: *Four Lectures on Industry and War*. iii: War.

[24] *The Waning of the Middle Ages*, chs. ii—x.

第六章

[1] 参见*Hymns of the Rig-Veda*, Sacred Books of the East.

[2] *Allgemeine Geschichte der philosophie*, i, Leipzig, 1894, p. 120.

[3] Op. cit. Ⅹ, 129.

[4] 本义为“柱子”。此处用其隐秘义“存在本源”及类似之义。[对该词及与此有关的宇宙创始神话的精辟论述，见H. S. Bellamy, *Moons*, *Myths and Mans*, *Built before the Flood* 等书。(Faber & Faber) ——英译者注]

[5] Piaget, *The Language and Thought of the Child*, Ch. Ⅴ, Routledge.

[6] M. Winternitz, *Geschichte der indischen* Ⅰ *Literatur*, Leipzig, 1908, p. 160.

[7] N. Adriani en A. C. Kruyt, *De baree-sprekende Toradja's van Midden-Celebs*, iii. Batavia, 1914, p. 371.

[8] N. Adriani, De naam der gierst in Midden-Celebes, Ti-

jolschrift van het Bataviaasch Genootschap xli, 1909, P. 370.

[9] Stumpfl, *Kultspide d‹ - Germanen*, P. 31.

[10] H. Oldenburg, *Die Weltanschauung der Brahmantexte*, Göttingen, 1919, PP. 166, 182, 即持此观点。

[11] *Satapatha—Brahmana*, xi, 6, 3, 3; *Brhadāranyaka—Upanishad*, iii, 1—9 页。

[12] Strabo, xiv, 642; Hesiod, *Fragm.* 160.

[13] U. Wilcken, *Alexander der Grosse und die indischen Gymnosophisten*, Sitzungsberichen der preuss. Akad. d. Wissensch. xxxiii, 1923, P. 164. 该手稿中的缺失引起了阅读困难，我认为该书编者的补述有时不能令人信服。

[14] 例如，Aulus Gellius 说到：女人或妍或丑；若娶美妇，恐其不忠；若娶丑女，唯己不悦；缘此，不娶为上。— 英译者注

[15] xx, Nos. 133, 234。

[16] C. Bartholomac: *Die Gatha's des Awesta*, Halle, 1879, ix, pp. 58—9.

[17] 见*Isis*, iv, 2, 1921, No. 11; *Harvard Historical Studies*, xxvii, 1924, and K. Hampe, *Kaiser Friedrich II als Fragesteller*, Kultur—— v. Universelfes, pp. 53—67, 1927.

[18] 见上注。

[19] C. Prantl, *Geschichte der Logik im Abendlande*, i, Leipzig, 1855, p. 399.

[20] Aristole, *Physics*, iv, 3, 21 o b, 22 sq. , also W. Capelle,

Die Vorsokratiker: Die Fragmente und Quellenberichte, Stuttgart, 1935, p. 172.

[21] Jaeger, *Paideia*, i, pp. 180－181.

[22] Capelle, *op cit*. P. 216. Christian Morgenstern 的诗 "Ein Knie geht einsam durch die Welt?" 可能与此有关。（为方便读者，试将此诗翻译如下：

一条长腿漫游世界，
　除腿以外，一无所有；
既非帐篷，亦非树木，
　除腿以外，一无所有。

曾有一人征战沙场，
　浑身弹孔不可计数；
唯有一腿安然无恙，
　恰似圣人如传所述。

从此长腿漫游世界，
　除腿以外，一无所有，
既非帐篷，亦非树木，
　除腿以外，一无所有。——英译者注）

[23] *Ibid*. P. 102.

[24] *Paideia*, i, p. 161.

[25] Capelle, *op. cit*. P. 82.

[26] *Fragments*, No. 30; cf. Capelle, *op. cit*. p. 200.

第七章

[1] Erich Auerbach, *Giambattista Vico und die Idee der Philologie*, Homenatge a Antoni Rubio i Leuch, Barcelona, 1936, i, p. 297 sq.

[2] 赫伊津哈的英文如此。——英译者注

[3] 例如W. B. Kristensen 或K. Kerényi 的著作。

[4] Jaeger, *Paideia*, i, pp. 34-7, 72, 288—91.

[5]W. H. Vogt, *Stilgeschichte der eddischen Wissensdichtung*, i: Der kultredner (Schriften der Baltischen Kommission zu Kiel, iv, I, 1927).

[6] 见本书前述第76—77 页。[指中文本页码，以下均同。——中译者注]

[7] 预备版已发表于*Mededeelingen der K. Nederl. Akad. van Wetenschappen*, 1935.

[8] pantūnn 是一般为4 行的隔行同韵马来诗体。——中译者注。

[9]参见Hosein Djajadinigrat, *De magische achtergrond van den Maleischen pantoen*, Batavia, 1933; J. Przylnski, *Le prologue-cadre des Mille et une nuits et le thème du Svayamvara*, Journal Asiatique, ccv, 1924, P. 120.

[10] *Haikai de Basho et de ses disciples*, traduction de K. Matsus et Steinilber-Oberlin, Paris, 1936.

[11] 参见W. H. Vogt, *Der Kultredner*, 第166 页。

[12] 见本书前述第59-60 页。

[13] *Op. cit.* p. 131.

[14] *Ibid.* p. 132.

[15] *Ibid.* p. 134.

[16] *De Josselin de Jong, op. cit.* 描述了布鲁冰岛居民的宗教中某些事的类似状态。

[17] *Thule*, xx, 24.

[18] 假设*Kenningar* 的最初起源见于诗并不一定要排除这些起源与"塔布"[*tabu*]概念的联系，见Alberta A. Portengen, *De Oudgermaansche dichtertaal in haar etymologisch verband*, Leyden, 1915. ["塔布"是南太平洋波利尼西亚等地人禁止与圣物或不洁物相接触，否则将招致超自然力惩罚的观念或实践。——中译者注]

第八章

[1] *R. V. X*, 90, 8, 13—14, 11.

[2] 关于宇宙起源的神话总是假想一个在所有存在物之前的"元存在物"[*primum agens*] 的存在。

[3] 我再一次请读者参考H. S. Bellamy 的著作：*Moons, Myths and Man, Built Before the Flood*。因为他有非常不同的解释。——英译者注

[4] *Theogonia*, 227 sq, 383 sq.

[5] 参见Gilbert Murray, *Anthropology and the Classics*, ed, R. R. Marett, Oxford, 1908, p. 75.

[6] *Fragments*, 121；参见Capelle, *op. cit.* P. 242.

[7] *Fragments*, 122；参见H. Diels, *Fragmente der Vorsokratik-*

er, ii, p. 219.

[8] *Essai sur le don*, p. 112.

[9] In German, for the Mededeelingen der Kon. Nederl. Akad. van Wetenschappen, afd. Letterkunde, lxxiv, B, No. 6, 1932, p. 82 sq.

[10] *Ibid.*, p. 89

[11] *Gylfaginning*, c. 45.

[12] Plato, *Sophistes* 268 D.

[13] Plato, *Symposium* 223 D, *philebus*, 50 B.

第九章

[1] Plato, *Hippias minor*, 368—9.

[2] 见本书前述，第121—122页.

[3] *Plato*, *Euthydemus*, 303A

[4] *Paideia*, *i*, p. 160.

[5] H. Gomperz, *Sophistik und Rhetorik*, Leipzig, 1912, pp. 17, 33.

[6] *Vorsokratiker*, p. 344.

[7] 参见R. W. Livingstone, *Greek Ideals and Modern Lıfe*, p. 64.

[8] 参见Plato, *Sophistes* 261 B.

[9] Prantl, *Geschichte der Logik*, i, p. 492.

[10] *Euthydemos*, 293C; *Cratylus* 386D.

[11] *Euthydemos* 287*B*, 283*B*.

[12] *Sophistes* 235A.

[13] *Parmenides* 137B.

[14] 同上，142B，155E，165E。

[15] 参见Prantl，同上，I，p. 9.

[16] Aristole，*Poetica* 1447 *B*；H. Reich，*Der Minus*，Berlin，1903，p. 354.

[17] *Sophistes* 242CD；*Cratylus* 440，406C.

[18] 同上，384B。

[19] 同上，409D。

[20] *Parmenides* 128E。

[21] *Gorgias* 484C；参见 *Menexenos* 234A，以及L. Méridier，*Platon*，*Oeuvres completes*，V，I，Paris，1931，p. 52.

[22] Prantl，同上，P. 494.

[23] *Gorgias* 483*A*—484*D*.

[24] H. L. Miéville，*Nietzsche et la volonté de puissance*，Lausanne，1934；Charles Andler，*Nietzsche*：*sa vie et sa pensée*，Paris，1920，i，p. 141；iii，P. 162.

[25] *De Doctrina Christiana*，ii，p. 31.

[26] [*Historiarum liber*] (Mon，Gcrm. Hist. Scriptores)，iv，111，c. 55—65.

[27] 二者使用的都是其中世纪的意义。

[28] Hugo de Sancto Victore，*Didascalia*，Migne，*P. L.* t. 176，772 D，803.

[29] *Opera*，i，pp. 7，9，19；ii，p. 3.

[30] *Ibid.*，i，p. 4.

[31] 为此我要感谢C. Snouck Hurgronje。

[32] *Erasmi opus epist*，Allen 编，vi. No. 1581，621 sq.

第十章

[1] 要探寻“muse”一词的词源，好几页纸也说不清，这个动作为词根在许多语言中保留了下来。比如，英语动词“muse”就包含有创造、追寻、渴望、狂乱等意义。——英译者注。

[2] *Laws*，ii，653.

[3] 见*infra*。

[4] *Laws*，ii，667E.

[5] *Politics*，viii，1399A.

[6] 同上，1337B

[7] *Politics*，viii，1339A，29.

[8] Plato，*Laws*，ii，668.

[9] Aristotle，*politics*，viii，1340A.

[10] *Republic*，x，602B.

[11] *ειναι παιδιαν τινα και ου σπουδηυ την μιμησλυ.*

[12] *Ueber die aesthetische Erziehung des Menschen*，1795，14th letter。

[13] *The Story of Ahikar* F. C. Conybeare，J. Rendel Harris 和Agnes Smith Lewis 编，Cambridge，1913.

[14] V. Ehrenberg，*Ost und West*，P. 76.

[15] *Album de villard de Honnecourt*，H. Omont 编，pl. xxix，fol. 15.

第十一章

[1] 见本书前述第八章的开头几页。

[2]cf. M. Rostovtzeff, *Social and Economic History of the Roman Empire*, Oxford, 1926.

[3] *The Waning of the Middle Ages.*

[4] Incroyables，法国督政府时期说话奇特衣着做作的年轻人。——中译者注

[5]Merveillenses，法国大革命督政府时期穿古希腊或罗马服装的时髦女子。——中译者注

第十二章

[1]《贝奥武甫》中有一个与水相关的竞赛的有趣变体，其目的是把对手按在水下，直至对手淹死。

[2] 不再说"games"，而说"sport"，这是有其意味的。我们的作者要是熟悉英美这一二十年的"运动[spotr]"发展情况，他更会强调其重要论点，"运动"已变成一件商业活动。他会直率地说，运动成了商业性的喧嚣。——英译者注

[3] 注意G. K. Chesterton 的格言：如果一件事情值得完全投入地干，这件事就只值得做糟。[If a thing is worth doing at all it is worth doing badly!] ——英译者注

[4] 参见*In the Shadow of To-morrow*, Heinemann, 1936, ch. 16.

[5] 1935 年1 月9 日。

[6] *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur*, p. 25，和 *In the Shadow of To-morrow*, ch. 16.

[7] Carl Schmitt, *Der Begriff des Politischen*, Hamburg, 1933.

[8] *Fragments*, 70。

[9] *Laws*, 803—4；参见685。柏拉图的辞句也在路德[Luther]口中阴郁地回响，他说："万物是上帝的面具和哑剧"。[Erlanger Ausgabe, xi, p. 115]

[10]《箴言》Viii，22—3，30—1。这是Douay基于Vulgate的翻译。英文的A. V. 和R. V. 本中均不带有"游戏"的观念。[中译参照了《圣经》汉语译本，并有改动。"游戏"一词，汉译原为"踊跃"。——中译者注]

附录

游戏的高度严肃性

约翰·赫伊津哈《游戏的人》随感[1]

[英] 贡布里希

THE HIGH SERIOUSNESS OF PLAY. Lecture given under the title 'Huizinga's *Home ludens*' during the celebrations of Huizinga's centenary at Groningen University in December 1972 and published under that title in *Bijdragen en Mededelingen betreffende de Geschiedenis der Nederlanden*, 188, No. 2, 1973, pp. 275－96 (also available as a separate volume on Huizinga, edited by W. R. H. Koops, E. H. Kossman and Gees van der Plaat, published by Martinus Nijhoff, The Hague, 1973). Reprinted in the Times Literary Supplement, 4 October 1974.

当我荣幸地应邀来此与大家一道赞颂这位伟大而高尚的文化史学者时，我毫无疑问地想到了他那丰富而又多样的著作，这些著作是我渴望去考察和讨论的。像所有对文化史感兴趣的人一样，我常有机会记起他那个得之于灵感的术语。这个术语把 *Homo faber* [制造的人] 的观念与 *homo ludens* [游戏的人] 的

观念结合起来。很久以前，我写了一篇《木马沉思录，或论艺术形式的根源》的小文，后来这篇文章扩展成了《艺术与错觉》。[2]此书主要讨论了一种最难以捉摸的精神状态，亦即虚构[fiction]的状态。后来我在研究Fama[名声或传闻]和Fortuna[命运]等实体的拟人画时，[3]我想起了赫伊津哈那本研究阿拉努·德·安苏里[Alanus de Insulis]的书以及《游戏的人》一书中那些意味深长的章节，这些章节研究了虚象这一介乎神话和抽象之间的奇异朦胧区。我目前正在进行的对装饰和怪诞图案的研究又一次使我步入了赫伊津哈的问题范围。[4]

不过，我选择这个演讲题目还出于一个更多地与我个人有关的原因。1937年2月，我荣幸地获得了一生中唯一的那次目睹和聆听约翰·赫伊津哈的机会。当时他应邀来刚迁移到英国的瓦尔堡研究院作关于文化观和游戏观的公开演讲。1933年秋，赫伊津哈以极为赞同和理解的态度写了一篇评论阿比·瓦尔堡《论文集》的文章，并且称颂了瓦尔堡创建的这所研究院。他希望"这颗美丽的幼苗不要在我们这个严酷的世道中夭折"(IV，第560页)。因此，当瓦尔堡的继承人扎克斯尔[Fritz Saxl]将研究院从汉堡迁至伦敦一所办公大楼作临时避难地之后，他没过多久就邀请赫伊津哈到研究院作演讲，这是再自然不过的了，因为赫伊津哈是当时最伟大的"文化学"[Kulturwissenschaft]代表人物。

瓦尔堡像赫伊津哈一样，也对十五世纪勃艮第文化和意大利文艺复兴黎明时期之间复杂的紧张关系极感兴趣，扎克斯尔则希望《中世纪的衰落》的作者赫伊津哈能就这个题目发表演讲，可是赫伊津哈1935年11月回信说他讲不了这个题目："很不幸，我觉得我对勃艮第题材已疏远好些年了，我不花大量时

间和精力几乎不可能在这个领域里找到一个我能对付的题目。”当然，扎克斯尔请他自己选题目，可是赫伊津哈却怀疑他的题目是否适合瓦尔堡研究院的研究大纲:“我想我可能没法提供一个完全符合你们大纲的论题，我乐意谈的是文化的游戏成分。”扎克斯尔当然接受了他的这一选择，而且，他还和同事们围绕这一重要论题制定出了那个学期的全部讲座程序表。我们都急切地期待着这位令人钦佩的史学家来讲述他坚持称为“文化的游戏成分”，而不是讲座通知所说的“文化中的游戏成分”。那时我只不过是瓦尔堡研究院一位级别很低的研究人员，我想我当时没被介绍给这位尊贵的来访者。这次讲座使我至今难忘的是，他那难以捉摸的手势以及他在感谢别人问候或鼓掌时那种既害羞又冷淡的神情。后来，我们就把这种神情和这位老式的著名教授连在了一起。

老实说，他冷淡的神情之所以会留在我心里，或许是因为这就是当时我对他演讲的反应。我非常钦佩赫伊津哈活现过去形象的技艺，我当然希望和期待人类游戏和人类文化的主题可以给他提供一个显露这一技艺的机会。然而，正如那些读过根据这一讲座写成的书或听过这一讲座所依据的1933 年莱顿讲座（V，第3—25 页）的人所知道的，他却从哲学的角度探讨了许多种语言中表示“游戏”的词以及这一概念的难以捉摸性和我们习惯上对游戏和严肃［*Spel* and *ernst*］的区分。这使我们觉得莫名其妙。他从人类学、文学和历史方面举了许多范围广泛的例子，但是他近乎挑战性地拒绝用心理学来帮助解释这种行为范畴。赫伊津哈声称他早就不沾勃艮第题材［*matiere de Bourgogne*］的边了，这显然并不是他选择不同演讲题材的礼貌的借口。我们那次见到的赫伊津哈与以前的赫伊津哈已判若两

人，他已不再是那位畅销历史书的作者，而是一位困惑不安的文明的批评者，他迫切地想要重新研究基本的问题并从他终身的研究中得出个人的结论。

1938年出版的《游戏的人》证实了我的这一印象。[5]我有充足的理由认为，被《中世纪的衰落》迷住的每十个读者中，或许只有一个真正地读完了《游戏的人》，尽管该书的题目确实广为人知。我们都通过内省和观察知道，这本书可能阐明了人类生活和文化中的一个重要方面，因为我们确实玩游戏[play]，也确实play-act [表演、装假]。我们纵情于愚蠢而无聊的玩笑、我们扮演着各种角色、我们等待着体育比赛的结果、我们参加各种会议。像赫伊津哈一样。我们也常常搞不清楚我们到底是严肃认真的，还是纯粹在玩游戏。

这本书确实对这些问题作了阐述，但基本上是侧面的阐述，赫伊津哈用自己从多年的阅读和无数的学术交流中汇集的丰富多样的事实进行了这一阐述。这些问题以"游戏与规则"、"游戏与战争"、"智慧"、"诗歌"、"哲学"、"艺术"等章节展现在人们面前，供人审查，这些问题还展现在作者对游戏的功能，对哲学、神话以及游戏在西方文明史中的作用等较为一般性问题的思考中。《吠陀》中的谜语、爱斯基摩人的击鼓比赛、印第安人冬季赠礼节 [potlatch] 和宗教的入教仪式、大学里的考试以及佛罗伦萨高耸的楼塔都被他引为例子，但是赫伊津哈只在很少几个地方用了他早期杰作中所显露的那种直接性和生动性，从容地阐明材料中的某个方面。他对十七、十八世纪假发历史的阐述 [V，第215—217 页] 就是这很少的精华性段落之一，应该在文化史文选中占一席之地。尽管如此，我建议那些想理解这本怪书的人从最后一章看起，从后往前读。我希望这样就不

至于有什么冒犯，因为正是在这最后一章中，赫伊津哈揭示了什么是他的真正问题以及他为什么要费力地从如此广阔的范围内寻找游戏的种种表现形式。他把人类文化置于一个令人生畏的“形而上”[metaphysical] 的背景上来研究。由于他已经笃信宗教，[6]所以他关心文化在上帝眼里是否合理这类基本问题。他写道：“人类头脑只有转向最基本的问题时，才能摆脱游戏的魔圈。”（第212 页；‘het allerhoogste’ [至高]：V. 第245 页）赫伊津哈的探寻正是在这种思想中停止了。他在演讲中告诉我们，他有一次向一位同事解释完“游戏的人”的观念之后，这位同事直截了当地问赫伊津哈，他是否认为自己的工作是一种崇高的游戏？“这个问题把我问呆了。我心不在焉地回答说‘是的’，可我的内心深处却在大声叫着‘不是’。”（V，第24 页）这一苦恼的叫声显示了赫伊津哈矛盾的内心，这一矛盾最终在《游戏的人》最后一章中坦然地表现了出来：

游戏和严肃概念的不断改变，使我们头晕目弦。这时我们能在伦理学中找到逻辑推理所无法得到的那个定点。……一旦我们的决定受到真理和正义、同情和宽恕等感情的影响，这个问题就失去了一切意义。只要有丝毫的怜悯，我们的行动就会失去思维智力的特征。只要存在一点点从对正义和慈悲的理解而产生的道德意识，本来似乎无法解决的游戏与严肃的全部问题便从此销声匿迹了。（V. 246 页）（英文系我自译）

我把这一崇高的结论放在这篇探索文章的这么前面，是因为我认为它不仅提供了打开这本难书的钥匙，而且还提供了打开赫伊津哈思想和信仰的钥匙。尽管我强调了《游戏的人》与

赫伊津哈较为流行的书——主要有《中世纪的衰落》和《伊拉斯姆斯》[*Erasmus*]——之间的明显对立，但我还想证实，作为一位历史学家和文化批评家，赫伊津哈的著作具有很强的统一性。他所选择的研究方法和他所写的著作使他毫不动摇地提出了《游戏的人》中的那些问题。

赫伊津哈在这本书的序言中写道："本书论题在我1903年以后所写的论著中便可以找到。"这话可能是指他那篇论述佛教研究的演讲稿（I，第148—172页），这篇演讲已经证实，他对谜语和其他知识与力量方面的竞赛很感兴趣。假如他当时写了另一位历史学家的话，他很可能会更仔细地核对所使用的证据，但因为他只是在讲佛教问题，所以他使我们可以高兴地引用一句德国老学究所用的谚语：歌德在这儿错了［Hier irrt Goethe］。六年前的1897年，他在论印度戏剧中一位喜剧人物的博士论文中，写下了一段预言着他毕生研究的问题的话：

当我们面对着一种古老的文学时，要明确地说出严肃和不严肃的界限是很难的。一般说来，如果傲慢而又热切地坚持要对严肃和不严肃这两种表现领域作出有意识的区分，以便把与我们如此悬殊的观点强拽进我们自己的偏见轨道，那常常是毫无意义的和错误的。因为恰恰是在严肃和不严肃这两种状态被混合为一，甚至被有意识地融为一体时，某些人才能够最生动地表达出内心最深处的思想，这些人的生活表现出了一种文化鼎盛时期的行为与思维的平衡。[7]（1，第126页）

这里我们发现了问题的一切，这是经过压缩和节略的，其含义难以理解的问题。另外还有一个不那么具有理论性，但却

更为生动的证据，为我们提供了这位二十五岁学生作以上陈述的背景。赫伊津哈自己在他优美的文章“我的历史之路”(I，第11—42 页）中赋予了这一事件以非同寻常的重要性，别的发言者也提到过这件事。他“与历史的第一次接触”发生在他六岁的时候。那个举行了一次表现1506 年爱德沙德伯爵 [Count Edzard] 进入格罗宁根市的露天表演，给他留下了深刻印象：表演中出现了一支游行队伍，彩旗迎风招展，伯爵大人身着闪光的盔甲，这场面对一个六岁的小孩来说，真是从未见过的最美的东西。(I，第11 页)。那既是表演中的历史和作为表演的历史，又是一种假装的游戏。当表演结束后，他们这帮小孩也想装扮起来到街上去游行，然而就在这时候，小约翰第一次遇到了那个后来出现在《游戏的人》中的角色——扫兴的人 [Spoilsport，或译破坏游戏的人]。格罗宁根市市长显然认为小孩穿着化装服在街上游行是违反礼节的行为，因此他认为他们的表演必须在地方剧场里进行，谁敢说这种断然的阻止没有导致赫伊津哈去思考严酷的现实世界与幻想世界之间的冲突？赫伊津哈自己曾把历史对他不断产生的魅力描述为：“一种执迷 [A kind of *hantiss*]，一个始于孩提时代的梦”，而不是一种智慧的兴趣（I，第29 页）。

他还告诉我们，他曾受浪漫的纹章学和家系学的诱惑。他承认，这使他对高贵者的魅力有些敏感（I，第13 页）。这些倾向本来可以很容易把他变成一位典型的浪漫主义者，使他去写思乡怀旧的历史，甚至去写充满虚饰和幻想的小说和戏剧。但是，假如那就是他的全部心理构造，我们今天就不会从世界各地赶来纪念他。他之所以能成为伟大人物是由于他内心的矛盾成分和他对那些超浪漫主义价值的意识。事实决不容篡改，他

越是怀旧，就越是觉得应该保持批判精神；应该探索、发现和查考各种根源，应该尊重证据（VII，第26页）。[8]他从没有向浪漫主义的影响屈服，而是把自己的倾向或兴趣变成一个全力以赴去研究的课题。也许正是他对自己倾向的怀疑最早促使他去研究历史语言学［philology］这门比较严格的学科。

然而，也很可能是在这段自我否定传统法规的时期，即1897年左右，他自得其乐地创造了一些以荷兰历史事件为题材的幽默画。他为这些画取了一个嘲弄而又严肃的标题："纪念性爱国史画选"。这本集子揭示了他对沙龙艺术所歌颂的爱国史的矛盾心理。

尽管他决定献身语言学，但正如他在自传中说的，他对历史语言学的兴趣却把他引向了一个基本上是心理学的问题，这就是联觉的问题，即所有语言都存在的混淆感觉方式，以至于声音可以被形容为"亮"，光线被形容为"温柔"这样一种倾向。赫伊津哈本人无疑是一个心象思维能力很强的人［visualizer］，所以心象思维这个课题和他终身专注的问题之间的联系是很容易理解的。由于他极为看重史学家用心灵之眼看过去的能力，所以他对文字与形象［*Verbeelding*］相结合的方法更感兴趣。[9]但是如我们所知道的，他也意识到这种自动结合法的危险性。我们该在什么程度上严肃地对待这种结合呢？赫伊津哈在《游戏的人》中认识到（V，第166页），如果说语言学研究中有一个方面提出了游戏的问题，那肯定是比喻。然而，这位年青的学生对他曾期望从心理学家和语言学家那儿得到的指导感到失望，所以他放弃了这个课题，这也许并不使人觉得惊讶。

在1903年关于佛教的演讲（I，第148—172页），也就是我前面提到的那次演讲中，他转而研究起文化史上下文中视觉化

的性质这个棘手的问题。他觉得，在世纪转折时期佛教对西方的吸引力与其说是理性的倒不如说是审美性的。“神秘东方”这一视觉形象是时髦社会所迷恋的东西，而不仅仅是他在正统材料中发现的禁欲主义和巫术的混杂物（I，第157 页）。因此，这位严格的学者第一次成了他那个时代的反浪漫主义批评家。

我们还注意到赫伊津哈思想构成中的另一种成分：他迷上了E. B. 泰勒 [Tylor] 的《原始文化》 [*Primitive Culture*]（1871 年）。我相信泰勒的书是第一本明确表达了文化科学必要性的著作（I，第17 页）。[10]赫伊津哈写道，此书在他面前所展示的远景后来一直是他的科学思想的源泉。泰勒和这一学科中其他早期学者一样也倾向于把“原始文化”或“原始思想”视为明显的、定义确切的实体。对赫伊津哈来说，宗教的魅力部分在于它比现代赞美者所意识到的更接近原始思想（I，第169 页），甚至宗教中那些强调感官快感的极乐形象也掩饰了禁欲的冲动，并且揭示了谜语欣赏中表现的那种原始心理。

但是，尽管他被泰勒所描述的那幅生动的原始心理的图画所吸引，他却不愿意接受正在兴起的社会心理学的较雄心勃勃的宣称。他当时一定常常听到莱比锡人对这些宣称的争论，因为莱比锡是他1895 年求学的地方，他在那曾经拜访过威廉·冯特[Wilhelm Wundt]。当时，冯特正致力于《民族心理学》[*Volkerpsychologie*] 的写作，而且，这场运动的最杰出斗士卡尔·兰普雷希特 [Karl Lamprecht] 从1891 年起也在莱比锡任教。[11]

当意外和爱好最终使他变成一位史学家时，他决定在他的就职演说“我们历史观念中的美学成分 [The Aethetic Components of Our Historical Ideas]（VII，第3—28 页）中回答历史研究这门学科的挑战。使赫伊津哈感到讨厌的是，兰普雷希特

狂妄地宣称要用进化的心理法则来研究历史，把历史变成“科学的”。就算兰普雷希特对德国中世纪的心理状态所作的一些观察，如他的“类型化”[*Typismus*]和“惯例化”[*Konventionalismus*]的概念不无启发性，但它们到底有多少科学性可言呢？赫伊津哈并不否认它们是通过演绎推理建立起来的，但是“这类范畴中有哪一个是由归纳法建立的呢?”危险在于，这些辅助性结构本来是历史学家可以自由取舍的，可却被说成最高的现实[ultimate realities]（VII，第8页）。赫伊津哈参加这场著名的争论之所以值得纪念，并不是因为他运用了温德尔班德[Windelband]、里克尔特[Rickert]、斯普朗格[Spranger]和西梅尔[Simmel]的研究理论，而更多的是因为他又一次试图用一种新的方法把他个人的问题表述为一种历史方法的问题——这个问题是根据生动的形象来看过去并寻求真理——即使这样做意味着修改和抛弃原来的见解。

我认为赫伊津哈的杰作是围绕着这些相对倾向所产生的张力而构成的，这样说并不太过分。在这方面，有什么比《中世纪的衰落》第三章的开头一段更具有特征呢？这一段讲的是社会的等级概念。他写道：“浪漫主义倾向于认为中世纪就是骑士时代。浪漫主义从中世纪里看到的多半是饰有羽毛的头盔[*wuivende Vederbossen*]。不管这种看法在今天是多么的荒谬，但它在某种程度上是对的”。(III，66页)[12]

我们可以接着他的话说，它之所以正确，并不因为中世纪一切都是骑士的，而是因为骑士代表着这个时代的志愿和抱负。尽管我们可能知道许多关于这个时期的现实：它的贪婪，它的卑劣，它的残忍和它的粗暴，但是，文化史学家不仅仅关心这些现实，他还关心集体的梦想，关心与文明密不可分的虚构

[Fiction],换句话说,他关心的并不是作为一种制度的骑士,而是作为一种由贵族玩耍、别人观看的游戏。赫伊津哈在许多别的段落中又讲到了这个游戏意象,这个游戏在战争、外交、献媚求情以及整个人类生活中都被人玩着。但在当时,他并没拒绝借助心理学来理解这一现象。我指的是《中世纪的衰落》中的第三章,即紧接着那段生动再现了当时生活的严酷现实的著名段落之后的那一章。他写道,这些严酷的现实引起了人们对美好生活的渴望,而这种渴望常常能找到三条实现或满足的途径(III,第40页)。

第一条途径是苦行主义,也就是佛教徒和基督徒的途径,它通过否认一切现世的乐趣,追求天国的幸福来渡过现实世界。第二条是现代人所选择的改革和进步的途径,这条途径将导致现实世界的改进。大概正是因为这条途径不为中世纪所知,所以第三条途径便显得非常重要了。这条途径,用赫伊津哈的话来说,是一条通向梦境之路,也就是幻想的途径。就算这条途径是非基督教的,它却是当时大多数杰出人物所选择的途径。

中世纪后期贵族生活的全部内容……就是企图"玩梦",并且总是玩那同一个古代英雄和圣人、骑士和女人、简朴而又心满意足的牧人生活的梦。

确实,赫伊津哈在一段意味深长的旁白中承认,

我知道这一切并不是中世纪所特有的,它的萌芽在人类文化的原始阶段就可以找到,我们也可以称这为中国风格或拜占庭主义,而且,它并没有随着中世纪的消亡而消亡,就像"太

阳王”路易十四所证实的那样。(III，第46 页)

这本书几乎没有解释赫伊津哈如何看后期中世纪玩的游戏和其他文明玩的游戏之间的区别，但是我认为，中世纪玩的游戏使赫伊津哈特别吃惊之处是它的强调性和夸张性，这与当时不体面的生活现实形成极为鲜明的对照。他意味深刻地写道：“谎言到处从骑士的礼袍中显露出来”。(III，第123 页)

这句话还暗示，梦想总比现实更保守。一开始可能是严肃的惯例或规定，后来也变成了装假和做作，变成了一种游戏。E. B 泰勒在论原始文化的书中对游戏问题作了一次最有趣的讨论，他讨论了成人的游戏和各种童谣。这种讨论出现在维多利亚时代的名著之中，真有些出人意料。泰勒从生存的观点来看待游戏。人类文明中有一种惰性，保证了过去的信念和仪式能够留传后世，即使它们的意义早已被人忘却。迷信行为被公认为属于这种留传，就像“迷信”[superstition] 这个词所表明的那样。许多游戏具有同样的特征：它们都反映了那些早已从严肃生活中消失了的旧仪式和旧观念，而且它们只作为供人消遣的娱乐而流存下来。我认为这种游戏观影响了赫伊津哈。如果我的看法是正确的，那么，这一点将有助于解释他对中世纪的全部看法。我们从《中世纪的衰落》[或译《中世纪的秋天》] 这本书的题目中知道，他认为，中世纪只能被理解为一种结束，一种秋天，而不能理解为某种新东西的诞生。我在别的地方[13]已经批评了一味强调这时期的衰落特征 [autumnal character，或译“秋天特征”] 的做法。我现在才知道，赫伊津哈自己后来也开始后悔他所选的书名太富于比喻性了。在他的最后一本书《痛苦的世界》[*Geschonden Wereld*] 中，他甚至公开反对“文

明的兴起和衰落”这一比喻（VII，第511页）。但是，如果说他在写那本杰作的时候，他把游戏看作基本上是过去留存下来的，那么，他后来注定要强调近代出现的这样一个时期：在这个时期里，人们看来如此急切地想扮演好些在业已变化了的现实中不再具有严肃功能的角色或以这些角色来消遣取乐。赫伊津哈在中世纪的婚姻习俗中看到了一种他所谓的“贺婚诗风格”[epithalamic style]，亦即人们在性爱问题上的淫秽和粗鲁表现。他在思考这种“贺婚诗风格”时，明显地受到了泰勒研究方法的影响，这种方法把某些生活中的游戏形式解释为早期的残存物。赫伊津哈写道：

如果把这些问题放在人类文化学的背景上来看，把它们看成原始文化中性象征的衰弱形式，它们就很容易理解了。这里，人们还没有在整个文化中划出游戏和严肃的分界线，神圣的仪式仍然与无拘束的生活享受联系在一起…（III，第132页）

但是，假如赫伊津哈仅仅满足于表面上顺当的结论，他就不称其为一个正直严谨的学者。在他的著作中，这位自信的叙述者不时地变成了一位迷惑不解的史学家。他在讨论德尚[Deschamps]的《婚姻之镜》[*The Mirror of Marriage*]时，突然打断了自己问道：

诗人所说的这些话都是当真的吗？人们还可以问问，让·珀蒂[Jean Petit]及其勃艮第保护者是否真地相信他们用来损坏奥尔良[Orleans]名声的所有暴行？王子和贵族们是否当真都在认真对待他们用来渲染作战计划和誓言的那些稀奇古怪的

做法和表演？在中世纪的思想范围内，要明确地区分游戏和严肃、虔诚的信仰和英国人称为“装假”[pretending] 的心理态度实在是再难不过的事。“装假”是玩耍的儿童所具有的心理态度，但它在原始文化中也占有非常重要的地位。(III，第296—297 页)

这段话当然是《游戏的人》的概源之一，但我相信这仅仅是之一。我们知道，对赫伊津哈来说，只有当这个问题成为一个道德问题时，它才变得紧迫。

我想在此提出一种尝试性的假设，来解释这个道德问题是怎样越来越打扰赫伊津哈的。由于他的自传中没有提供任何这方面的暗示，所以我的假设更只能是尝试性的了。我指的是他对美国文明的出人意料的兴趣。在写作《中世纪的衰落》的同时，他很可能也在写那四篇关于《美国的大众》[*Man and Mass in the United States*] 的论文 (V，第247—417 页)，这些论文比《中世纪的衰落》更早出版。当时，赫伊津哈还从未到过美国，但他却相信，欧洲人对大西洋彼岸的新文明知道得太少了，这种感觉是对的，他极想描述这种文化，因为他认为这种文化不能被包括在可被历史学家用作描述框架的传统形式之中(V，第251 页起)。甚至那个便当的“新与旧之间的冲突”的程式在这里也不管用，因为在美国，旧势力不像在欧洲历史中那样强大。美国的真正冲突是人与自然之间的冲突，换句话说，这种文明典型地说明了人类要求改进现实世界，而不是希望来世或希望重演历史荣耀的愿望。

我猜想赫伊津哈当时想举例说明他所谓人类对生活中的疾苦可能采取三种反应的观念。如果我的猜测没错的话，那么我

们可以想象他当时还计划研究一种完全是宗教性的文明。佛教已经不再使他感兴趣，所以他好像决定研究他称为“前哥特”的十二世纪。根据P. 海尔的说法，这项研究将被称为“中世纪的春天”，以作为《秋天》[*Herfsttij*] 的姊妹篇。[14]这一计划只是以论文和演讲的形式得到部分完成。这些论文是评论阿拉努·德·安苏里、索尔兹伯里的约翰 [John of Salisbury]、阿伯拉尔 [Peter Abelard] 的，它们清楚地说明赫伊津哈对十二世纪是多么地感兴趣。赫伊津哈认为索尔兹伯里的约翰写的《朝臣琐事》[*De Nugis Curialium* 或译《教廷史》] 是对中世纪后期达到鼎盛的那种朝廷文化 [*Courtly culture*] 的最早抨击 [IV，第102 页起)，这与我对赫伊津哈这一流产计划的解释相符。朝臣们的琐事 [*nugae curialum*，] 正是他们玩的游戏。这些朝臣们只顾玩游戏而不顾他们来生的超度。

并不是说上面这三个人物代表了极端的基督教苦行主义。在这些演讲的最后一个的结束语中，赫伊津哈提到了阿伯拉尔在明谷的伯尔纳 [Bernard of Clairvaux] 等人心中引起的憎恶。他谈到了贯穿于基督教思想史中的那种对立，即阿伯拉尔之类求助于圣杰罗姆 [St Jerome] 的文化理想（圣杰罗姆尽管奉行禁欲主义，但还是愿意考虑文化价值）的人和崇尚圣奥古斯丁 [St Augustine] 这位“具有火焰之心的人”之间的对立。“每次发生大的信仰危机时”，赫伊津哈写道，“圣奥古斯丁的话总比圣杰罗姆的话在时代的天平上分量要重些”(IV，第122 页)。说不定赫伊津哈也曾经打算为我们描述一番这一伟大的文化潮流呢。不管赫伊津哈受圣杰罗姆传统的影响有多深，他显然也清楚地感到了敌对阵营 [指圣奥古斯丁传统] 的吸引力。

如果有人把赫伊津哈丰富而多样的毕生事业看成是对一个

特定论题的乏味解释，可就是大错特错了。但是，任何拜倒在这位伟人的魔力之下的人都会注意到，他的几乎每一论著中都倾注了个人的关心。当他在1926年终于访问了美国并且发现他在那儿所看到的简直与他格格不入，他的个人关心变得更迫切了。在翌年发表的“随笔”[*Losse Opmerkingen*]（V，第418—489页）中，他的个人反应突破了他那观察者的超然态度。这篇文章告诉我们，他与西方文明的进程越来越疏远了。

使他特别伤心的是，美国的各种主要心理学流派和社会学流派把一切艺术和一切宗教都解释为逃避现实的形式，解释为“逃避性的满足，补偿性的虚构”（V，第481页）。这种态度与他本人提出的脱离现实疾苦的三条途径的比喻有着不止表面上的相似，所以它更深刻地打搅了他，这并不是说赫伊津哈在摈弃我们现在称为“归纳主义”[reductionism]时态度前后不一。在他看来，人类超越现实的冲动永远是富于创造性的，它决不是软弱的症状，而是力量的表现。他叙述了他和一位年青社会学家的一次谈话。这位社会学家很愿意承认，我们目前的文明不再能够创造出伟大艺术，因为伟大艺术毕竟是作为对现世的逃避而产生，它只不过是一种病态的症状。赫伊津哈讲了一个关于弗里斯兰国王拉德博德[King Radbod]的故事作为反驳。这位国王在受洗礼时问大主教，他的祖先们现在在哪。当他听说他们在地狱时，立刻从圣水盆里跳了出来，并宣布说他更喜欢祖先们的居住地，而不喜欢天堂（V，第482页）。他赫伊津哈也同样喜欢居住在古代文明的恐怖和幻想之中，而不是社会完美的福地。他知道这个反驳不够有力，他知道这位社会学家会反驳说：“注意你所说的话，你不能既要留饼又要吃饼。”不过赫伊津哈承认这些遭遇使他迷惑和沮丧。他告诉我们，他有

一次在访问科隆时看见城市被弄得花里胡哨，不禁大为恼火。他几乎是偶然地走进了古雅的国会大厦山上的圣玛利亚教堂［St Maria im Kapitol］，当时教堂里正在做礼拜仪式。突然间他似乎领悟到一种真正的仪式对一个社团所具有的意义，一种完全是宗教意义之外的意义。我感到了“一个时代的巨大严肃性。在这个时代里，这些事情对每个人都很重要。我当时觉得我们目前的文化中有十分之九实际上是缺乏时代性的。”（V，第480页）

我相信这是一个新的因素，是这种经验把赫伊津哈从一位平静的文化史学家变成了一位时代的批评者，或者更准确地说，变成了一位往昔的赞美者［*Laudator tempori acti*］。他一直想严厉控制的浪漫主义艺术感现在成了他逃离现代世界的唯一避难所，他觉得自己和现代世界越来越疏远了。有些尖锐的批评家如彼得·海尔［Pieter Geyl］[15]和罗沙利·科利［Tosalie Colie］[16]对赫伊津哈颇有微词，因为他拒绝探讨各种现实问题。我觉得为他辩护是不妥的。因为假如他更现实的话他就不会那么有趣了。我发现[17]一般来说从那些以强烈的个人方式对时代问题作出反应的人身上，我们可以学到的东西远远超过我们从那些与时代相一致的人身上可能学到的东西。我冒昧地认为，我读过的评论赫伊津哈的作者中没有一个正视了他的立场给他带来的痛苦。支撑着他的全部生命并促使他抛弃浪漫主义艺术感转而坚定地寻求真理的，正是他对绝对价值的信仰，他的绝对价值就是基督教的价值和理性的价值。使他深感不安的是，理智［reason］在破坏着理性［rationality］，所以，他要采取反对各种相对主义［relativism］的立场，不管我们怎样看待他引用的单个例证，他的这一立场都堪称一项伟大事业中的高尚立场。

他的立场的最直接表述是《明天即将来临》[18]和《游戏的人》这两本书。古斯塔夫·雷尼尔［Gustaaf Renier］曾经很正确地指出，[19]这两本书属于同一体系。确实，这两本书如果不相互参照着读，两者都无法理解。这两者中更有条理的那本解释了作者对西方文化之未来的焦虑，另一本则试图通过解释我们从十八世纪以来所失去的东西来加强前书的观点。

把这两本双翼画似的书连接起来的主旨是赫伊津哈的信仰："文化的最终目的必须是形而上的［metaphysical］，否则将不成其为文化。"（VII，第33页）他认为：

> 现代精神反对"形而上的"，这便把文化给废除了。现代精神之所以废除了文化正是因为它极力试图把文化的一些要素，如道德、法律和虔诚，解释为无数的禁忌。（VII，第331页）

赫伊津哈的几个批评者表示，赫伊津哈论游戏的书甚至没提到弗洛伊德，这使他们感到惊讶。这些人没注意到，弗洛伊德的态度——或者说赫伊津哈所认为的弗洛伊德态度——正是这两本书的攻击目标。他所谓的弗洛伊德主义使整代整代的人熟悉了升华观念。换句话说，弗洛伊德主义试图通过"幼儿欲望"转变的观念来解释文化和艺术的起源。赫伊津哈认为："它的含义在本质上比马克思主义道德观更为反基督教"（VII，第374页）。关于他对后者的强烈态度我们得参看他在《游戏的人》中的一段话。这段话以充满活力的文笔，对照着十九世纪的科技的信仰，概括了《明天即将来临》一书的内容：

> 由于我们智力的这种脱节，可耻的错误观点也得以流传了，

甚至可以被相信了。这一错误的观点就是：经济力量和物质利益决定了世界的进程。这样过高地估计经济因素是荒唐的。它是由我们崇拜技术进步所决定的，而这种崇拜又是在理性主义和功利主义扼杀了各种神秘性并摆脱了人类的原罪感之后才产生的。但是这两种主义没能把人类从愚昧和目光短浅中解脱出来，而人类又似乎只适于按照自己平庸的模式来铸造世界。(V，第223页)。

对现代世界的这种嘲讽语气在某种程度上受奥尔特加—加塞特［Ortega y Gasset］《民众的反抗》［*The Revolt of the Masses*］的影响。加塞特的这本书警告人们提防西方文明大门中的“原始物”[20]。赫伊津哈1933年12月给法国哲学家本达［Julien Benda］的公开信中提到了这本书。在这封信中他诊断出我们时代的三大弊病：幼稚、迷信和虚假（VII，第271页）。他所举的第一种弊病的症状包括，身着统一制服，游行唱歌的群众运动的古怪行为。他在1933年2月作的那次最早的论述游戏的莱顿讲座中仍然认为，游戏性［playfulness］在此可以作为一种掩饰环境的例子（V，第24页）。但在接下来的决定性的一年中，他改变了观点，认为这种古怪行为不是游戏，而是幼稚。这是不是因为他记起了小时候想穿着怪服到格罗宁根街头游行的愿望，而且他那时已经顺从了权威（就像我们年纪大了后常常做的那样）？虽是这样，但他对那些被这一景象所感染的旁观者的评论却直言不讳：“这玩意看上去像是伟大和力量，可实际上是小孩气……还能够思考的人都知道，这一切根本没有什么价值。”（VII，第394页）

那些人确实还能思考。与理性相对的非理性倾向、崇拜生

命的倾向以及“带着血思考”的倾向同样使赫伊津哈深感不安，就像他因为无力解释过多的东西而深感不安一样。可是人们又一次指责他，说他没有把民族社会主义思想和法西斯主义思想当成政治运动来批判，而只把它们看成文化的病症。可他们不知道，这些思想在他看来就是这么回事。他对产生这些运动的原因不太感兴趣，而对这些运动所引起的反应则颇感兴趣。他对这些思想的严责在当时非常有效，因为它们不是在政治场合说出来的，我们当中对那些恶梦般的年头记忆犹新的人还记得，人们当时对这一严厉的理性之声是多么感激。赫伊津哈觉得自己有维护理性的义务，不过那时候这已经成了一项艰巨的义务。

这是一些奇怪的岁月。过去，理性在和信仰作战并且似乎已经战胜了它，可现在理性却不得不照看着信仰，使它不致于死亡。只有在坚定的、活生生的基本信仰的基础上，绝对真理的概念以及随之出现的道德准则的绝对可靠性才能与本能的生存意志的压力相抗衡。（第92页）（VII，第364页）

然而，对信仰的坚持为什么和怎样使赫伊津哈重新又回到了他终身感兴趣的“文化的游戏成分”上来呢？我希望我的回答不会使大家震惊，因为我并不想使大家震惊。玩游戏就意味着要毫无疑问地接受规则，如果你不接受规则，你就是赫伊津哈严厉而又敏锐地批评过的那种扫兴的人。我们还记得，扫兴的人“破坏了游戏的世界。开始，他暂时性地和别人一起锁在游戏的世界里，可后来他却退出游戏，这就暴露了游戏世界的脆弱性和相关性，他使游戏失去了它的幻觉感”，所以他必须被视为游戏团体中的一个危险人物被赶出去（V，39页）。我们读

赫伊津哈的书读得越多就越能看到，他认为正是这种“一致同意”的特征，即同意对某些问题避而不问的特征，构成了文明的一个重要条件。他在该书快结束时写道，“从某种意义上说，文明这一游戏将永远根据某些规则来玩耍，而真正的文明永远要求公平游戏。公平游戏只不过是用游戏术语所表达的忠诚信仰。”（V，第244 页）

这段文字出现的场合使我们对它的意思毫无疑义。赫伊津哈对民族社会主义者卡尔·施米特［Carl Schmitt］写的《政治的概念》［*Der Begriff des Politischen*］一书极为震惊，他把此书的内容概括为“不要遵守规则”［*pacta non sunt servanda*］（V，第243 页）。他抓住德语中“战争”一词的委婉语 *Eintreten des Ernstfalls*［严肃的偶然事件的来临］提醒读者，人类的严肃事件是和平。和平要求承认法则，承认共同基础。他没有提起历史记载的游戏与和平之间最易觉察到的联系，即古奥林匹克运动会期间交战的各希腊城邦传统的休战，这几乎像是一种疏忽。

从某种意义上说，赫伊津哈认为，施米特玩世不恭的推论只不过是一个极端的例子，它表明，任何忽视规则中包含的价值的推论都具有内在的危险。赫伊津哈对我们时代危机的解释使他相信，我们称为“文明”［civilization］的游戏，其本质就是毫无疑义地接受这类规则。难怪他要以怀旧之情回顾过去的时代，那时，对规则提出疑问是根本不可能的，因为游戏性［playfulness］和严肃性［seriousness］的区分当时还没有闯入语言，也没有闯入文明的思想地平线［mental horizon］。

因此，尽管赫伊津哈对游戏这一题目具有持久的兴趣，但在《中世纪的衰落》和《游戏的人》之间，他的重点明显地转

变了。在前一本书中，引发其兴趣的是“装假”现象，即向一个幻想世界的逃遁，这种逃遁与正在玩耍的儿童的态度具有许多共同之处。而从《游戏的人》中第一次给这种现象下的定义里，我们几乎看不到这种成分。他的定义是“游戏是一种自愿的活动或职业，它是在特定的时间地点限制下，根据自愿接受、但却具有绝对约束力的规则进行的。”（V，第56页）

这（用英语来说）是从“play”［游戏］到“game”［比赛］的转变。这一重点的转变与赫伊津哈对道德的专注完全相符。[21]当然，这一转变也受益于他的伟大前辈雅各布·布克哈特［Jackb Burckhardt］的文化概念，他是在布克哈特的遗著《希腊文化史》［*Grieschische Kulturgeschichte*］中找到这一文化概念的。布克哈特在书中描述公元前五世纪希腊文化繁荣的特征时，新造了一个词“agonal”［英语是 agonistic，古希腊运动比赛的］，而且他还证明，这一理想渗透了古希腊的全部生活。不仅体育竞技和艺术被认为是比赛，甚至法律诉讼和哲学对话也具有比赛［agon］的特征和概念。布克哈特把这种追求名声的做法与现代人追求利益作了对照，但他像以往一样，保持了批评的超然性。他认为崇拜比赛是古希腊人所特有的。这种崇拜的基础是古希腊人重视别人的意见。显然，崇拜比赛的根源在于城邦的社会关系。在东方，等级制度和专制暴政一定会制止人们热爱地位平等的自由竞争。

赫伊津哈自然不能接受这种解释，他提醒我们，布克哈特的书是十九世纪八十年代写成的，“当时还没有一种普通社会学能够处理人种学和人类学资料，这些资料大部分才刚刚发现。”（V，第100页）因为这一局限性，所以布克哈特认为古希腊文化是在相对隔离的状态下从所谓“英雄”时代发展到“运动比

赛”时代。赫伊津哈认为，到了1935年古典学者还重复这种理论，还认为从英雄时代到比赛时代的转变、从战争到游戏的转变是一种堕落的形式，那是不能宽恕的（V，第103页）。因为在这个问题上，赫伊津哈的观点也已经略有转变，他看来不再赞同泰勒所谓有些游戏是从严肃的活动发展而来的观点，他强调，不管是在古希腊还是在别的地方，都不曾存在过从战争到游戏或从游戏到战争的转变，“游戏的成分”从一开始就存在着。他写道：

我们应该以近乎孩童般的“游戏感”的概念为出发点，这一概念表现在各种不同的游戏形式中，这些形式有些是严肃的，有些是游戏性的，但它们都根源于仪式和生产性文化，它们使人类对节奏、和谐、变化、更迭、对比和高潮等等的内在需要能够充分展现。伴随着这种游戏感的是追求荣誉、优越性和美的精神。魔术、神秘剧、英雄的渴望、音乐的预示、雕刻和逻辑都在高尚的游戏中寻求形式和表现。后人将把一个具有这类渴望和追求的时代称为英雄时代。[22]（V，第103页）

这是一段优美的文字，也是一种优美的想象，但它无法掩饰其浪漫主义源泉。难道真有这样的黄金时代吗？赫伊津哈在这里第一次忽视了梦想和现实的联系这一迫切问题。往昔文化的各种恐怖、残忍和愚蠢行为都掩藏于田园梦幻的金色云雾之中，赫伊津哈本人也曾经把这种梦幻分析为各种愿望的投射。

我们还记得赫伊津哈讲的弗里斯兰国王拉德博德的故事，这位国王忠于自己的祖先，宁可选择地狱，而不要天堂。赫伊津哈这后一本书的麻烦在于，他拒不承认那个地狱的现实性。当

然，他可以反击这种批评，他可以提醒我们，他讨论的是追求和渴望，而不是现实，在这两本书中他所强调的是："物质价值和精神价值之间的和谐平衡，以及一个社区的各种活动所追求的大致相同的理想。"（VII，第332页）但是，要具体而又完全清楚地表述1897年就已出现的这一平衡决非易事。从《游戏的人》中我们可以清楚地看出，尽管赫伊津哈是位人文主义者，但他首先想到的却是古典时期的希腊，或许还有十二世纪的法国。在古罗马，这种平衡已遭严重破坏。他在罗马艺术的宏伟和罗马装饰的俗气炫耀中发现了可疑的强调性：

一切都显示了一种不安心理对游戏的热望，这种心理被险恶现实的种种危险所困扰并试图在田园诗中寻找避难。游戏成分在这里非常突出，但它与社会结构之间缺乏有机的联系，因而不能再大量产生真正的文化。（V，第208页）

这一指责通常是针对罗可可文化和艺术的，但是赫伊津哈热爱十八世纪，并且恰恰因为它的游戏特征而赞扬它。我们很难否认，赫伊津哈在评价古今文化因素时表现了一种近乎挑衅的主观性。有时候，他几乎成了一位与年青时代背道而驰的死板老人。他起初正确地称颂舞蹈是文化的一种表现形式，但他马上接着说，并非任何一种舞蹈都充分表现了这种游戏特质。"用现代形式的双人步舞……和滑行舞代替圆舞、赞美诗合唱以及花样舞[figure dance]，这也许应该被看成文化衰落的一种症候。"（V，第196页。荷兰文没有英文这么委婉）更令人惊讶的是，他竟然这样写道："现实主义、自然主义、印象主义以及文学和绘画圈子中其他名称单调的派别都比早期的风格更缺乏游

戏精神。”（V，第224页，同上）难道雷诺阿真的比蓬托尔莫[Pontormo] 更缺少游戏精神吗？

使人惊讶的并非赫伊津哈有好恶之偏，这我们每个人都有。值得讨论的倒是他在概念使用上哲学态度的转变。他曾不断否认自己有哲学的天赋和兴趣，这我们应该相信他（就像我们永远都应该相信他一样），但这并没有妨碍他在早年采取坚定的反对现代人称为“本质论”[essentialism] 的立场。[23]我们也许还记得，他曾批评过兰普雷希特，说他不该真正相信他的概念，而应该把它们视为辅助性的概念。后来他写了一篇优美的论文化史的任务的文章。当文章开始讨论分期 [periodization] 这一棘手的问题时，他花了整整一节讨论这个问题。

> 摆脱确切分期的窘境的唯一途径就是明智地放弃每一种精确的要求。术语应该慎重而有限地使用，如历史习俗所规定的那样使用，而不应该轻率地使用，不应该在它们上面建立其无法承受的结构。要小心不要把它们挤干了……人们永远应该意识到，每一个自称表现了一个时期的本质或性质的术语，由于它的这一自称，都是带有偏见的。……人们应该随时准备抛弃一个术语……（VII，第92—3页）[24]

我们这些赞同他早期的反本质论方法的人（反本质论的方法当然也是自然科学的方法），看到他的《游戏的人》竟是毅然盘踞在本质论的营垒之中，不禁大为吃惊。不过，他显然知道自己在干着什么：

> 从唯名论的观点来看，我们也许可以否认普通游戏概念的

正确性，并且认为“游戏”这一概念对每一个人类群体来说都包含了这个词（或者说这些词）所表达的内容。（V，第56页）

但是，该书的整体结构中却排除了这一论点。像一位墨守成规［Scholastic］的“现实主义者”或亚里士多德主义者一样，赫伊津哈从一个旨在抓住游戏概念“本质”的定义出发，去仔细研究各种语言中用于表达这一本质的词。第二章则力图说明“有些语言比别的语言更好地把‘游戏’的各个方面融于一词之中”（V，第56—7页）。希腊语在这方面显然是失败的，它得用不同的词分别表示“比赛”和“孩童般的游戏”，这使赫伊津哈极为沮丧，就像许多语言倾向于把“爱情游戏”［love-play］放在性爱的场合讨论使他觉得沮丧一样（V，第71—2页）。他觉得，爱情游戏应该只是一个比喻，因为它不包括在它的游戏定义中。他所关心的是“作为经验的第一手材料的游戏”（V，第234页），我们很清楚他为什么采取这一路线；他发现这种近乎独裁主义的方法能够抵抗“归纳主义”的危险，那时，归纳主义已经渐渐地迷住了他。游戏是不能解释的，所以他说“纯游戏中那无法归类的特质……经不起深入的分析”（V，第34页），并认为“游戏概述具有绝对独立性”（V，第34页）。[25]换句话说，他认为游戏已经成了歌德可能会称为Urphänomen［原现象、原型］的东西。歌德曾经用了这种计策来保护他的色彩观免受牛顿光学的分析。赫伊津哈躲入了类似的堡垒以抵挡心理学和动物行为研究的猛烈冲击。

我相信，正是这个原因使他在《游戏的人》中提出了那么多的问题，而只提供了这么少的答案。游戏观是不可归类的，这就排除了任何解释它的企图。我希望我已经证明，赫伊津哈所

采取的立场是始终如一的。当然，本文的目的并不是要讨论赫伊津哈故意排除在外的大量问题。但是我必须清楚地说明，我为什么认为他的策略是不成功的和不必要的。就游戏的概念而言，这一反实在论的例子同时已被收入维特根施坦的《哲学研究》[*Philosphische Untersuchungen*][26]中的一个著名章节，这一节证明，一个词的各种意思之间并不一定都有共同之处。有时，它们的相似性（如语族相似性）可能只与邻近的用法相联系，而不跨越该词的整个领域。我不敢肯定维特根施坦的例子是很满意地选出来的，这是因为“Spiel”[游戏]（他用德语写作）随时可与“Erest”[严肃]相对，就像“疾病”可以和“健康”相对一样。需要证明的是（而奇怪的是只有赫伊津哈一人证明了），游戏和严肃之间游移不定，在某种程度上只是一个惯例的问题。当然，这并不意味着我们在讨论行为时不能采用这一惯例，我们只是不要把在此使用的词看得比在历史分期的例子中更重，我们更不应该让演绎推论的定义妨碍我们的深入分析。赫伊津哈感兴趣的那些问题中，有些从1938年《游戏的人》出版以来确实显得不一样了，只要举一个例子就足以说明这一点：在该书的第一段，他请我们看小狗，以使我们能

> 注意到，所有人类游戏的基本要素都体现在它们快活的嬉戏中：它们以略带客套的神态和姿式邀请对方游戏；它们遵循着不许咬哥儿们的耳朵或不许咬得太重的规则。（V，第28页）

这一观念是对的，但是，只要读过康拉德·洛伦茨[Konrad Lorenz][27]的文章或赫伊津哈的同胞尼科·廷伯根[Niko Tinbergen][28]的文章，我们就不会满足于把这种行为描述为原现

象 [Urphanomen]。生态学 [ethology] 已经向我们展示了所谓仪式化的发展过程。[29]同时还向我们展示了取得统治地位的重要性，即等级秩序的重要性。实际上，从赫伊津哈时期起，“禽啄等级” [pecking order，即一鸡可啄较低等级的鸡] 已经成了一个常用词。[30]我们可以猜想一下这些机制在动物世界里具有何等的重要性。经过了短暂的力的较量之后，禽群或畜群中的每一员便知道了自己的地位，因而它不再枉费力气与强者搏斗，只有在某些危机时刻，如统治动物失败了，兽群的上层才会为地位而展开竞争。一旦某一禽员的胜利得到承认，竞争便告结束。洛伦茨证明，动物争取领地或配偶的战斗也是如此。一般说来，同种动物不会相互杀害对方，只要结局已定，统治权得以建立，竞争便告结束，败者认输并灰溜溜地走开。但是，即使在动物世界中也无法绝对区分假格斗和真竞争，两者都有规则限定。只要我们承认这些限定对物种的生存是绝对必要的。我们显然就有资格问，这些倾向在人类社区中命运如何？从某种意义上说，人类没动物那么幸运！他们有天赋的理智，因而发明了各种工具、武器、诡计、策略和陷阱，人类的竞争不再是单纯的体力较量。而且，败者不但不承认失败，反而会投毒下井或暗设壕沟，以乘敌手不备克而胜之。在这种情形下，产生了两种解决办法：要么胜者杀死敌手以保证安全地拥有地位和领土，要么由社区为竞争制定出明确的规则，禁止暗箭伤人、投毒下井或暗设壕沟。我们正在接近赫伊津哈感兴趣的竞争规则。当然，赫伊津哈知道对统治权的渴望和竞争的作用之间存在着联系：

出人头地的欲望有多种表现形式，只要社会为它提供机会。

人类争优夺魁的方式就像被争夺的奖品一样，各不相同。胜负可以由机遇、体力、敏捷度或者血腥搏斗来决定，当然也有勇气、耐力、技巧、知识、吹牛和要狡猾方面的竞争。有时竞争要求双方进行力的较量，有时则要求提供艺术样品，有时又可能要铸刀造剑或者创造巧妙的韵律。(V 第134 页)

这些例子以及《游戏的人》中无数别的例子所要表明的是，竞争或竞赛一定是为了某件事，为了取得某种明确的、可以论定的成就，比如爬上滑杆或把人送上月球。假如赫伊津哈是对的，假如学术讨论会也具有游戏的性质，那么我们得引进一条武断的标准，它才能成为一种竞赛。或许可以安排这样一种比赛，看谁能最多地说出赫伊津哈的某条语录出自《全集》的哪个地方（这个比赛我肯定赢不了)。关键的一点是，一定要事先确定赛什么。如果比赛的目的是为了排出前后顺序，那么这样做完全合理。但不合理的是，人们总是不言自明地认为，在一种竞赛中取胜意味着该竞争者在别的方面也是优越的。剑桥大学和牛津大学赛船时，如果剑桥船队比牛津船队先到达终点，人们就认为剑桥大学比牛津大学好。我承认我在划船方面和极少数人一样，无能为力，但是有时候，人们仅仅因为某个人赢了就觉得“我们赢了”，这种感情我很难理解。赫伊津哈当然也会把这种俗气的反应斥为幼稚行为，斥为与“高尚的游戏”格格不入的幼稚。他试图把他自己的观点（他认为他的观点是一切文化的重要组成部分）和他厌恶的所有东西区分开来，但从某种意义上说，“幼稚”这一反面范畴只能用来使游戏摆脱对感情生活的依赖。“假装”显然深深地植根于我们对感情生活的需要。学会玩游戏其实就是学会能够这样安全建立一些发泄感情的渠

道。[31]我认识一个小女孩，每天晚上她母亲想要出门她就大喊大叫缠着不让她走。可是有一天晚上这位小讨厌却命令道："妈咪，你走开，我想哭着要你。"这个典型的例子说明了多种意义上的支配乐趣。任何一个玩躲猫猫游戏的小孩都会指望大人高声问："宝宝在哪？我找不到宝宝了。"并且当宝宝被找到后高兴地大叫。当然，用不了多久小孩就会知道我们是假装着看不见他，但是，只有成心扫兴的人才会说："我一直看见你！"

赫伊津哈一直把扫兴的人作为理解"游戏"意义的关键。这一直觉得正确。但这儿就如在别处一样，他试图把游戏与人类心理研究区分开来的愿望使他没能从这一见识中得出更多的成果。我们记得，美国剧作家奥尔比［Edward Albee］的剧本《谁怕弗吉尼亚·沃尔夫》［*Who Is Afraid of Virginia Woolf*］中那位丈夫"杀死"了根本不存在的儿子以示报复。

从这种反常心理状态到赫伊津哈感兴趣的一些文化现象，其间真的没有一个过渡吗？难道我们有必要害怕考察这些压力，唯恐这样一来会揭穿人类道德状况［stature］的虚伪性吗？大教堂建起来不仅是为了赞扬上帝的荣耀，而且也是为了显示大主教的权威——这一事实会损害教堂的美吗？不是有一些惊人的建筑可以使我们为它们本身而赞赏它们吗？我相信波普尔的话，所谓"归纳主义"不一定非得使我们退而拒绝考虑各种起源的问题。[32]科学家确实应该为各种现象的物理和心理原因提出假设，但这样做并不一定非得使他否认这些现象在波普尔的"世界3"中的自主性。世界3是解决问题［problem solutions］的世界，也是文化与艺术的世界。

有一个现成的例子：我曾试图根据赫伊津哈在露天表演中首次经验到历史的颤动之后所经历的心理发展解释他的一些偏

见[preocupations]，但我决不会认为我可以把他的全部著作仅仅解释成这种心理压力的附属现象。他的著作像大教堂一样，作为优美的结构挺立着。它们解决了一些问题并提出了更多急需解决的新问题。虽然我没法接受赫伊津哈在《游戏的人》中所采用的方法，但我相信我们从这本书中吸取的东西远远不及它能够教导我们的。

在我本人所从事的艺术史领域里，我们已经变得难以忍受地严肃。关于作品的深刻含义和暗藏动机的假设被指责为“虚张声势”。娱乐观甚至比美的观念更不受我们这帮人的欢迎。赫伊津哈把文化分析为一种游戏，这更加暴露了变化崇拜和动力崇拜的弱点。随着科学的兴旺，这种崇拜已经逐渐支配了我们这个世界。[33]我在批改艺术史考卷时常常吃惊地发现，“革命的”[revolutionary]一词经常被简单地作为一个赞扬艺术家或一种风格变化的词。不管一位大师是发明了透视法还是抛弃了透视法，也不管他是把草地画成绿的还是画成红的，只要他的作品看上去突破了惯例，就被认为是“革命的”，因而也就是好的。即使《游戏的人》仅仅只是提醒了我们，惯例属于文化和艺术，就像规则属于比赛一样，这本书也算是为我们这个狂热时代提供了一种帮助。赫伊津哈所抨击的正是我们文明中的这一狂热特征。他想劝他同时代的人要有节制，要严肃，要寻求简朴生活。在他的同时代人看来，他这种“克己求真”[renunciation]的说教太不现实了。它现在可能依然不现实，但现在已经有许多年青人响应了这一号召，而这些年青人对追求名利地位的批判，比他想象的还要厉害。赫伊津哈对这一游戏模式感兴趣之处正是这种自我强加的纪律。但他也知道，人类生活不是一种游戏，在游戏中根本不会有怜悯的立足之地。你想，如果

守门员因为同情对方而放进一个球，那会出现什么结果。而在生活中怜悯可以打破一切规则。假如没有慈善，一切文化都只不过是一块空响的黄铜或丁当的铙钹。赫伊津哈没有援引《新约》中的哥林多书，但是，他在写《游戏的人》最后一章时，肯定想到了哥林多书。随着书的厚度的增加，它从一本论述人和游戏的书变成了一本思索人与上帝的书。

我前面说过，我们可以组织一次确定引文出处的比赛。这里有一段描述献牲仪式的引文：

> 只有绅士才有权宰割猎取到的野兽。他光着头，跪在地上，手操一把特制的刀（用普通刀是亵渎神明的），摆出做仪式的姿态，按仪式的程序，以特有的庄严切开这头供仪式用的猎物，边上围着的人群静静地站着。

这段文字出自哪里？不是出自《游戏的人》，也不是《中世纪的衰落》，而是出自伊拉斯姆斯的《愚行颂》[*The Praise of Folly*]。

不用说，伊拉斯姆斯在书中讽刺了嗜好这类游戏的愚行。他考察了人类生活的各个方面，无情地嘲讽了律师、教师、神学家和哲学家的种种愚行。《游戏的人》描述了人类行为的类似方面，并视它们为文化和人类游戏本能之间的证据。但是，在最初莱顿演讲中，赫伊津哈认为把文明看成游戏状态下的东西是危险的，他警告听众，“游戏是一个吞噬一切的范畴，就像愚行（当愚行占据了伊拉斯姆斯的思想之后）已成了整个世界的女皇时一样。”（V，第23页）这里援引一段赫伊津哈论《愚行颂》的话：

> 他［伊拉斯姆斯］把世上的一切价值放在愚行的尺度上衡量。根据这一量具这个世界的每件事皆属愚行：智慧是愚行，生活也是愚行。可当他用同一量具衡量天上之事时，每一件事都反过来了，量具上的数字移到了相反的一头；愚行变成了智慧。在此，他又跨出了超越自我的一大步。讨论的内容从一位具有渊博知识和崇高社会感的人文主义者转向了精神或灵魂。他超越了这个世界上留存的反理智主义的种种影响，指向了那样的一个领域：在这个领域中，理智主义及其反面的对立消失了。（VI，第234页）

我们不可能看不到，他对《愚行颂》的这一解释和《游戏的人》最后一段，即我在开头援引的那段极为相似。我相信，这一相似还可以进一步延伸。要理解伊拉斯姆斯论愚行的观点，我们不能去阅读现代心理分析学家关于精神病本质的种种辩论。现代心理学家和人类学家关于游戏的本质和定义[34]的讨论和赫伊津哈真正关心的问题同样毫无联系。

我知道，赫伊津哈有时极为苦恼，因为有些人认为他和伊拉斯姆斯并无二致（I，第41页）。可是不知道怎么，伊拉斯姆斯这位伟大的人文主义者在他心里引起的感情是矛盾的。这些矛盾的感情产生于他对高雅艺术感［cultured aestheticism］诱惑的终身抵抗。我们想起了赫伊津哈对圣杰罗姆的宗教感与圣奥西斯丁的宗教感所作的区别。在巴塞尔主教堂举行的纪念伊拉斯姆斯逝世四百年大会的演讲中，赫伊津哈又回到了这个题目：

这些既不是路德的特征，也不是卡尔文和圣特丽莎的特征。伊拉斯姆斯的宗教感情在我们看来常常进入了诗歌般渊博知识的中心领域，而不是从内心深处向苍天的呼唤。（VI，第207页）。

如果带着同情和理解来阅读《游戏的人》，那么，即使我们不能同意赫伊津哈的哲学观点，我们也能听到他从痛苦深渊发出的心声。

［杨思梁、朱夷惠译］

注释：

[1] 这是作者1972年12月在格罗宁根大学［Groiningen University］纪念赫伊津哈诞辰百年大会上的演讲。

赫伊津哈的《著作集》［*Verzamelde Werken*］九卷于1948—1953年用荷兰文发表。他的被译成英文的主要著作有：《中世纪的衰落》［*The Waning of the Middle Ages*］，1924年；《鹿特丹的伊拉斯姆斯》［*Erasmus of Rotterdam*］，1924年；《明天即将来临》［*In the Shadow of Tomorrow*］，1936年；《游戏的人》，1949年。两本重要的论文集也有英译本：《人与观念》［*Men and Ideas*］，由詹姆斯·S·霍姆斯［James S. Holmes］和汉斯·凡·马尔［Hans van Marle］译，子午线出版公司，1959年；《十七世纪的荷兰文明及其他论文》［*Dutch Civilization in the Seventeenth Century and other Essays*］，由彼得·海尔［Pieter Geyl］和F. W. H. 胡根赫茨［F. W. H. Hugenholtz］选编，伦敦，1968年，该书收有赫伊津哈的自传速写“我的历史之路”［My Path to History］。本文引文后括号里的数字指他的全集卷数和页数。

[2]《艺术与错觉》，纽约和伦敦，1960年。

[3]“拟人”［Personification］，见R. R. 博尔加［Bolgar］编辑的《欧洲

文化的古典影响》[*Classical Influence on European Culture*] 剑桥，1971 年，247—57 页，以及我的“象征图像”[Icons Symbolicae]，载《象征图像》[*Symbolic Images*]，伦敦，1972 年，123—195 页。

[4] 见我的《秩序感》，牛津，1979 年。

[5] 我一般引用英文版的译文 [伦敦，1949 年]。该译文根据瑞士1944 年德文版译出。我还引用了作者逝世前不久自译的英文。英译者霍普曼 [F. Hopman] 说，“这两种译文有些地方不一致，且风格迥异。”他希望自己的译文进行了“合情合理的综合”。我的引文都与荷兰文对过。在有出入的地方我要么用自己的译文代替，要么在括号里请读者注意。

[6] G. J. 希林 [G. J. Heering]，《赫伊津哈作品的宗教思想基础》[*Johan Huizinga's religieuze gedachten als achtergrond van zijn Werken*]，洛赫姆，1948 年。

[7] 荷兰文原文：“Het is een hachelijk pogen，om in een oude，ver van ons gelegen letterkunde aan te wijzen，waar de grens ligt tusschen het ernstigen het niet-ernstig bedoelde. Het is zelfs dikwijls mutteloos en verkeerd，om met een onbescheiden naarstigheid die bewuste onderscheiding in twee staten van uitdrukking buiten den kring onzer eigen ideeën te willen toepassen. Want juist om，zelf onbewust，die beide staten saam te houden en te vermengen tot de aandoenlijkste uiting van de innigste gedachten，is het vermogen van enkelen die in evenwicht van doen en denken leven in den vollen bloei van een cultuurtijdperk.”

[8] “历史思维中的美学因素” [The Aesthetic Element in Historical Thought]（赫伊津哈1905 年的就职演说），载《十七世纪的荷兰文明及其他论文》特别是第242 页。

[9] 卡尔. J. 温特劳布 [Karl J. Weintraub]，《文化的视线》[*Visions of Culture*] 芝加哥，1966 年，第228—229 页。

[10] 见我的“文化史探索”[In Search of Cultural History]，载《理想与偶像》[*Ideals and Idols*]，牛津，1979 年。

[11] 罗森鲍姆 [E. Rosembaum]，“约翰·赫伊津哈”[*John Huizinga*]，载《时报》[*Die Zeitung*]，1945 年5 月11 号，伦敦。

[12] 这段话在英译文中删去了。见温特劳布，前引著作，第212 页。

[13] “文化史探索”，见前注。

[14] P. 海尔，“作为时代谴责者的赫伊津哈”[*Huizinga as an Accuser of his Age*]，载《历史与理论》[*History and Theory*]，II，1963 年，第III 页和231—62，275 页（没注明出处）。

[15] 同前注。

[16] “约翰·赫伊津哈与文化史的任务”[John Huizinga and the Task of Cultural History]，载《美国历史评论》 [*American Historical Review*] 1964 年，第LXIX 卷，iii，第607—30 页。

[17] 见我的《阿比·瓦尔堡思想传记》[*Aby Warburg, An Intellectual Biography*]，伦敦，1970 年，第9 页。

[18] 我一般引用赫伊津哈自己的英译文（伦敦，1936 年），但出处仍指全集中的页数。

[19] 海尔在前述注文中引用了雷尼尔的话。

[20] 英文本根据西班牙原文第IX 和第X 章译出，伦敦，1932 年。

[21] 感谢莫米利亚诺 [A. Momigliano] 教授提醒我注意这一转变的重要性。

[22] 最后一句只有英译本有。

[23] K. R. 波普尔，《历史决定论的贫困》第27 页起，以及《开放社会及其敌人》第Ⅵ章，第2 页。

[24] 霍姆斯和凡·马尔的英译本《人与观念》（见前注）第74 页。

[25] 英文版第6 页。

[26] 维特根施坦 [L. Wittgenstein]，《哲学研究》，牛津，1953 年，第31 页起。

[27] 康拉德·洛伦茨 [Konrad Lorenz],《所谓的魔鬼:论攻击的自然史》[*Sogenannte Bose: Zur Naturgeschichte der Aggression*],维也纳,1963年。

[28]N. 廷伯根,"论动物和人类的战争与和平"[On War and Peace in Animals and Man],《科学》[Science],第CLX卷,1968年6月28日,第1411—18页。

[29] W. H. 索普 [Thorpe],"个体发生学中的仪式化,I,动物游戏",载J. 赫胥黎 [J. Huxley] 编辑的《论动物与人之行为的仪式化》[*A Discussion On Ritualization of Behaviour in Animals and Man*],伦敦皇家学会哲学学报,系列B,第772号,第CCLI卷,1966年。

[30] 感谢《牛津英语词典增补》的编辑让我看他们收集的参考材料。其中说到,德语词Hackliste [禽啄等级] 为T. J. 施耶尔德-埃布 [Schjelder-Ebbe]所使用,见《心理学杂志》[*Zeitschrift fur Psychologie*] 第83期,1922年,第227页。最早的非科学性用法是在A. 赫胥黎 [A. Huxley] 的小说《旋律与对位》[*Point Counter Point*](1928年),第48页。他是否从他那位生物学家的兄弟那儿借来了这个词呢? W. C. 阿利 [Allee] 的《动物的群聚》 [*Animal Aggregation*](芝加哥,1931年)和《动物的社会生活》[*The Social Life of Animals*](伦敦和多伦多,1938年)似乎使这一术语大众化了,不过,它真正流行起来还是在战后时期。

[31] J. S. 布鲁纳 [Bruner],"幼稚的本质与用处" [Nature and Uses of Immaturity],载《美国心理学家》[*American Psychologist*] 第27期,1972年8月8日,第i—22页。该文提供了进入游戏问题的极好书目。另见马里亚 W. 皮尔斯 [Maria W. Piers] 编辑的《游戏与发展》[*Play and Development*],纽约,1972年。

[32] K. R. 波普尔:"客观知识:《一种进化论的方法》[*Objective Knowledge, an Evolutionary Approach*](牛津,1972年)。见索引中的Reduction" 条。

[33] M. 佩卡姆 [M. Peckham]《人类对混乱的厌恶：生物学，行为与艺术》[*Man's Rage for Chaos. Biology, Behaviour and the Arts*]，费城和纽约，1956 年；另见我在1966 年6 月23 日《纽约书评》[*The New York Review of Books*] 上的评论文章。

[34] 海德尔曼 [I, Heidermann]，《游戏的概念》 [*Der Begriff des Spiels*]，柏林，1968 年，和福尔克尔·哈姆斯 [Volker Harms] 的《人类文化学中的术语 "游戏"》[*Der Terminus 'Spiel' in der Ethnologie*]，格廷根大学人类文化院论文集，第4 卷，汉堡哲学博士论文集，1969 年。

索　　引

[本索引中的数码均为中译本页码]

译后记

本书是赫伊津哈晚期代表作。书后所附贡布里希的文章能帮助读者理解赫氏著作的旨趣。该文原载于范景中编选的《艺术与人文科学：贡布里希文选》（浙江摄影出版社，1989年）。

翻译的具体分工如下：前言及第一、二章，舒炜译；第三章，吕滇雯译；第四章，俞国强译；第五章，李兆翔译；第六章，王亦蛮译；第七章，宋伟杰译；第八章至第十章，王宇根译；第十一章，戴永沪译；第十二章，舒炜、刘军译。舒炜通读整理了全书译稿，并编译索引。由于本书涉及诸多知识领域，考辨各种语词来源，我们虽逐处直译，但恐译文当中错谬之处仍然不少，还望读者批评指正。

陈平先生花费心血，仔细审阅了译稿；王颖女士也为本书的出版付出了劳动。我们对此表示深深的谢意。